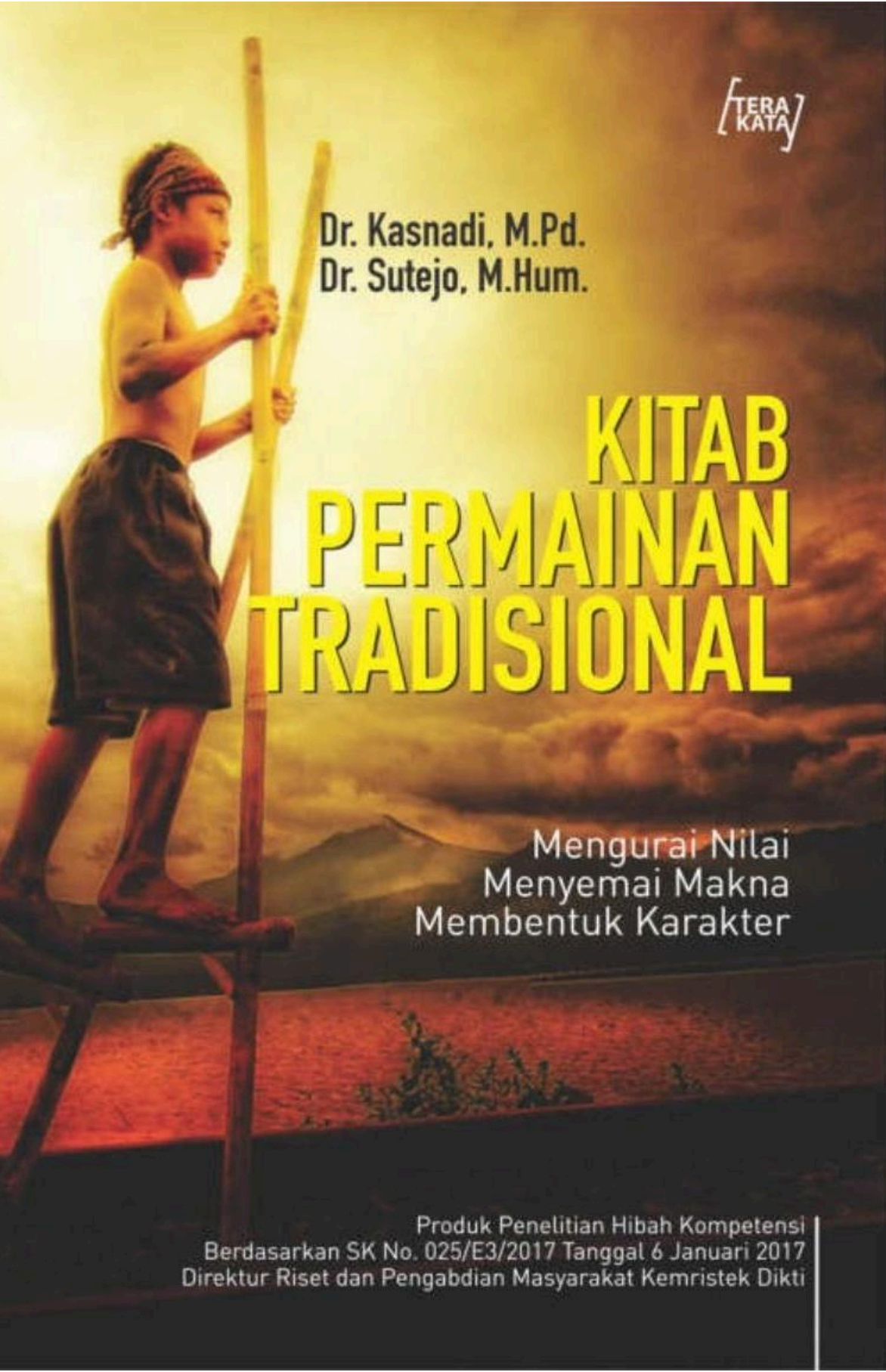


TERA KATA

Dr. Kasnadi, M.Pd.
Dr. Sutejo, M.Hum.

KITAB PERMAINAN TRADISIONAL

Mengurai Nilai
Menyemai Makna
Membentuk Karakter

Produk Penelitian Hibah Kompetensi
Berdasarkan SK No. 025/E3/2017 Tanggal 6 Januari 2017
Direktur Riset dan Pengabdian Masyarakat Kemristek Dikti

SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
STKIP
PGRI
YAYASAN PEMBINA LEMBAGA PENDIDIKAN
PONOROGO
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA

KITAB PERMAINAN TRADISIONAL

Mengurai Nilai Menyemai Makna
Membentuk Karakter

Dr. Kasnadi, M.Pd.
Dr. Sutejo, M.Hum.

KITAB PERMAINAN TRADISIONAL

Mengurai Nilai Menyemai Makna
Membentuk Karakter

Produk Penelitian Hibah Kompetensi
Berdasarkan SK No. 025/E3/2017 Tanggal 6 Januari 2017
Direktur Riset dan Pengabdian Masyarakat Kemristek Dikti

TERA KATA

KITAB PERMAINAN TRADISIONAL

Mengurai Nilai Menyemai Makna
Membentuk Karakter

Dr. Kasnadi, M.Pd.
Dr. Sutejo, M.Hum.

Editor: **Agus Setiawan**
Penyelaras Bahasa: **Nanang E S**
Penata Letak: **Ahmady Averoez DK56**
Desain Sampul: **DK56 Desain**

Cetakan pertama, Agustus 2017

xiv + 250 hlm; 15,5 cm x 24 cm
ISBN: 978-602-74426-9-6

Copyright © 2017 Kasnadi dan Sutejo
Hak Cipta dilindungi oleh undang-undang.
Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk dan cara apapun termasuk mengcopy tanpa izin tertulis dari Penerbit.

Diterbitkan oleh:
TERAKATA
Jalan Parangtritis KM 4, Salakan RT 03 No 83 D,
Bangunharjo, Sewon, Bantul, DI Yogyakarta
Telp. 08562900176, e-mail: penerbit.terakata@gmail.com

Bekerjasama dengan

P2MP Sutejo Spectrum Centre
Jl. Halim Perdana Kusuma II/9 Perum Patihan Kidul Siman Ponorogo
Telp. 0815 5646 2154

Permainan Tradisional: Secercah Harapan yang Ditunggu

Manusia pada hakikatnya merupakan makhluk yang suka bermain (*homo ludens*) di samping suka bekerja (*homo faber*). Johan Huizinga, budayawan dan sejarawan Belanda, pada tahun 1938 menulis buku berjudul *Homo Ludens: a Study of Play Elemen in Culture*. Dalam bukunya itu, Huizinga mengatakan bahwa permainan adalah bagian dari kebudayaan. Bahkan, ia menyampaikan bahwa permainan lebih tua daripada kebudayaan (*play is older than culture*).

Sebagai *homo ludens*, manusia —khususnya saat masa kanak-kanak—, tentu suka dengan berbagai macam permainan, baik tradisional maupun modern. Pada era global ini, yang salah satunya ditandai lahirnya generasi langgas, mereka tidak begitu peduli terhadap permainan tradisional. Oleh karenanya, permainan yang berbau tradisional semakin hilang dari kehidupan mereka. Nyaris punahnya permainan tradisional sangatlah disayangkan. Sebab, jika kita mau sedikit saja merenungkan permainan tradisional, akan mengetahui bahwa di dalam permainan tersebut terkandung nilai-nilai kearifan lokal (*local wisdom*) yang pantas dilestarikan. Hal ini, sesungguhnya permainan tradisional itu, memberikan dampak positif dalam kehidupan anak di masa mendatang. Dalam praktiknya, permainan tradisional bukanlah sebuah permainan yang tanpa kontribusi dalam pembentukan karakter anak, tetapi permainan tersebut menawarkan beragam nilai yang sangat berharga.

Dewasa ini telah terjadi pergeseran generasi. Pergeseran tersebut membuat perubahan budaya, sekaligus peradaban. Budaya generasi x jauh berbeda dengan budaya generasi z. Oleh karena itu, peradaban mereka tentu berbeda. Lahirnya generasi z ditandai dengan kehidupan yang penuh dengan nuansa kecanggihan teknologi. Kehadiran teknologi sangat berbahaya tanpa dibarengi pemahaman yang lengkap dan benar atas dampak yang ditimbulkannya. Generasi z atau sering disebut sebagai generasi langgas, sudah tidak mau tahu dengan hal-hal yang berbau tradisional. Mereka sangat menikmati zaman teknologi ini, bahkan mereka sudah terhipnotis dan menyatu dengan roh benda-benda ajaib, sebagai produknya.

Terkait dengan pesatnya perkembangan teknologi ini, Bill Gates, pemilik *Microsoft* berpesan bahwa untuk memberikan gawai pada anak, sebaiknya setelah usia 14 tahun. Konsep Bill Gates tersebut, mengindikasikan bahwa si anak sudah waktunya mulai bisa membedakan dan memilih jalan yang benar. Hal ini, sesuai dengan apa yang disampaikan ahli ilmu jiwa sosial, Erik Erikson, bahwasannya anak umur 14 tahun masuk dalam dunia remaja yang saatnya mencari jati dirinya atau identitasnya (*identity confusion*).

Dalam usia kanak-kanak penting mengenalkan berbagai macam permainan tradisional. Permainan tradisional menawarkan pentingnya menjadi makhluk sosial, karena permainan itu cenderung dimainkan oleh banyak anak. Sementara, lahirnya permainan modern yang berbasis teknologi cenderung dimainkan secara personal, sehingga tanpa disadari akan tersusupi nilai keindividualan yang melahirkan generasi individualis. Dalam permainan tradisional, anak dibawa dalam ruang pemaknaan yang begitu memberikan penyadaran akan pentingnya nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Penyadaran itu, akan dapat dirasakan dan dipetik ketika mereka sudah dewasa. Meskipun pada proses bermain, mereka tidak memahami apakah dirinya mendapatkan nilai atau hanya sekadar bermain, yang penting pada saat mereka memainkan permainan mereka menemukan suasana *fun* dan *enjoy* yang muncul dalam setiap permainan. Ini merupakan ruh yang menjadi kekhasan permainan tradisional.

Permainan tradisional yang kita kenal saat ini, dalam perkembangannya mengalami berbagai goncangan. Globalisasi yang ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi menjadi faktor pendukung. Paradigma yang menganggap sesuatu yang berbau kuno, *ndeso, katrok,* dan tidak gaul juga menjadi sinyal kuat semakin ditingggalkannya permainan tradisional terebut. Tidak mengherankan di era sekarang ini jarang menemukan anak bermain dengan media permainan tradisional, semacam *jamuran, petak umpet, congklak*, *going-goingan, gobak sodor, kitiran, pletokan, ingkling, enthik, somprengan, cublak-cublak suweng, layangan, perahu-perahunan, sluku-sluku bathok, enthik, kasti, gatheng, damon karet, damon gambar, dam-daman* dan lainnya. Justru permainan-permainan tersebut dianaktirikan oleh pemiliknya sendiri kalau tidak bisa dikatakan dibiarkan punah secara perlahan.

Dewasa ini, sudah menjadi kewajaran jika kita menyaksikan anak kecil hingga larut malam duduk di warnet, atau di depan televisi, atau memainkan *gadged*-nya. Apalagi hari Minggu, mereka tidak disibukkan oleh urusan sekolah. Generasi milenial ini asyik bermain sendirian, malah menjadi susah bila ada teman yang *nimbrung* dengan permainannya. Inilah yang menjadi realitas kehidupan generasi milenial bangsa kita. Roh kebersamaan, kepedulian, empati, dan jiwa sosial sudah luntur dimakan zaman. Generasi langgas ini lebih tampak dan menonjol dengan jiwa-jiwa individualismenya. Mereka, jika sudah menyatu bahkan kecanduan dengan permainan modern tidak lantas mudah untuk melepaskannya, justru akan semakin kuat dan terlibat dalam *game* (bermain) yang digandrunginya. Mereka akan lupa diri, seperti lupa waktu, lupa belajar, lupa salat, lupa makan, dan pendek kata lupa segalanya.

Sesungguhnya, dalam permainan tradisional itu banyak nilai-nilai positif yang ditawarkan yang dapat dijadikan bekal dalam kehidupan di masa mendatang. Nilai-nilai tersebut di antaranya mencakup (1) Nilai religious, nilai kerja sama, (2) nilai kreativitas, (3) nilai tanggung jawab, (4) nilai kepedulian, (5) nilai toleransi, (6) nilai musyawarah, (7) nilai gotong royong, (8) nilai nasionalisme, (9) nilai sportivitas, (10) nilai kerja keras, (11) nilai mandiri, (12) nilai kejujuran, dan sebagainya.

Sebagai misal, nilai kerja sama. Sebuah nilai yang mengajarkan untuk berpadu atau menyatukan pikiran dan tenaga dalam satu tujuan yang sama. Melalui buku *Kitab Permainan Tradisional* ini kita akan tamasya untuk mengenang nilai-nilai pendidikan tersebut. Sebut saja permainan tradisional *bola kampung*. Permainan yang memiliki kemiripan dengan sepak bola yang familier saat ini. Perbedaannya terletak pada bola yang digunakan, yaitu *bluluk* (kelapa yang mengering), gulungan plastik, dan anyaman daun kelapa yang dibuat bulat. Cara bermain pun seperti permaian sepak bola hanya jumlah pemain yang lebih sedikit, yaitu lima orang. Pemain saling mengoper bola, menjaga pertahanan dari gempuran lawan. Paling tidak nilai kebersamaan dapat ditemukan dalam permainan tradisional *bola kampung* ini selain nilai-nilai luhur yang masih banyak. Nilai kerja sama tersebut juga terdapat dalam permainan *gobak sodor*, *somprengan*, *kasti, petak umpet, enthik, engklek, dakon, jamuran, cublak-cublak suweng, kucing-kucingan* dan masih banyak permainan tradisional lain yang menawarkan nilai kerja sama.

Nilai yang lain dapat ditemukan,yakni nilai kreativitas. Sebuah tindakan untuk membuat sesuatu yang baru (berinovasi). Tindakan ini dapat ditemukan dalam permainan *mobil-mobilan*. Melalui permainan ini para pemain akan menemukan kreativitas sebagai wujud inovasi dari variasi permainan yang diciptakan. Bagaimana tidak, karena setiap pemain (anak) membuat kreasi baru berupa mobil dengan menggunakan bahan bekas dan bahan dari alam. Nilai kreativitas ini juga muncul dalam permainan *layang-layang, perahu serabut,* dan *kapal-kapalan*.

Nilai tanggung jawab merupakan sebuah nilai yang dapat ditemukan dalam permainan tradisional. Sikap untuk menanggung baik apa yang dilakukan atau yang diamanatkan. Melalui sikap ini seseorang akan begitu dipercaya dan bisa juga dibenci. Jelas keberadaannya penting untuk ditanamkan dalam diri, utamanya anak. Kita dapat menemukan nilai tanggung jawab dalam permainan tradisional *bola volly kampung*. Permainan ini hampir mirip dengan *bola volly* pada umumnya, yang menjadikan pembeda berupa bahan yang digunakan dan ukuran lapangan. Bola yang dipakai bersumber dari bahan bekas, misalnya plastik yang digulung menyerupai bola. Pembatas garis terbuat dari kulit kayu, kulit pohon pisang. Begitu juga dengan *net* (pembatas

tengah) menggunakan bahan dari alam. Dalam permainan ini, pemain berjumlah 6 anak. Masing-masing memiliki tugas yang berbeda. Ada yang bertugas *smash,* memberikan umpan, *blocking* (membendung *smash* lawan). Tugas inilah yang memunculkan nilai tanggung jawab dalam anak, meskipun mereka tidak menyadari bahwa apa yang dilakukan sesungguhnya mengajarkan nilai pendidikan. Tidak saja dalam permainan *bola volly kampung*, nilai tanggung jawab juga hadir dalam permainan *plek-plekan* dan *kasti*.

Di samping, nilai-nilai di atas, dalam permainan tradisional masih banyak terkandung nilai yang baik bagi pembentukan karakter anak. Sebagai misal permainan tradisional yang sering disebut permainan *kitiran* mengandung nilai kepedulian. Kepedulian dalam *Kitab Permainan Tradisional* ini ditemukan dalam dua macam konsep, yaitu peduli terhadap sesama dan peduli terhadap lingkungan. Peduli sesama dalam praktiknya berupa saling membantu teman, sedangkan terhadap lingkungan adalah peduli akan kelangsungan dan kelestarian alam semesta ini.

Uraian sekilas permainan tradisional di atas, begitu membuka pemahaman akan nilai-nilai pendidikan. Sesungguhnya dalam satu permainan tidak lantas terdapat satu nilai saja, tetapi beragam nilai yang disematkan kepada para pemain. Sebut saja permainan *bola volly kampung,* di samping nilai tanggung jawab juga tampak nilai kerja sama, kerja keras, integritas, loyalitas, kedisiplinan, peduli lingkungan, dan nilai sportivitas. Permainan tradisional yang terkumpul di dalam buku ini, merupakan sumbangan bagi orang tua dan pendidik dalam mentransformasikan nilai pendidikan demi generasi mendatang. Nilai-nilai yang terkandung di dalamnya dapat dijadikan sumbangan yang lebih konkret dalam menciptakan generasi penerus yang berkarakter. Oleh karenanya, pendidikan karakter harus digalakkan baik oleh keluarga, sekolah, dan masyarakat. Ketiga institusi pendidikan ini hendaknya bergandengan tangan dan menyatukan visi dan misi untuk menciptakan generasi yang berkualitas.

Pihak orang tua, masyarakat, dan dunia pendidikan formal berandil besar dalam membangun kepribadian anak. Tengoklah, empirisme yang dipelopori oleh seorang filosuf Inggris, John Locke. Teorinya terkenal

dengan sebutan teori *tabula rasa,* Teori John Locke ini, menegaskan bahwa anak ibarat kertas kosong yang masih putih bersih. Untuk mengisinya tentu butuh bantuan orang terdekatnya, dengan cara membimbing, mengarahkan, dan memberikan contoh. Tugas orang tua, masyarakat, dan dunia pendidikan mengenalkan, membimbing, mengarahkan, anak untuk mencintai permainan tradisional tersebut. Dengan kebiasaan dan keakraban memainkan permainan tradisional itu lambat laun mereka akan mencintainya, seperti halnya pepatah yang melegenda *tak kenal maka tak sayang*. Dalam hal ini, tugas mereka tidak sekadar mendidik secara akademik, akan tetapi yang lebih penting mendidik budi pekertinya dengan upaya bagaimana mencintai warisan leluhur yang bernilai luhur itu.

Untuk itu, *Kitab Permainan Tradisional* ini dapat di tangan pembaca karena kepedulian pemerintah dalam ikut memedulikan dan melestarikan permainan tradisional yang terkumpul di dalam buku ini. Karena, buku ini terbit berkat hibah penelitian kompetensi dari direktur riset dan pengabdian masyarakat Kemenristek Dikti 2016-1017. Penelitian ini dilakukan untuk menjaga, merawat, dan melestarikan permainan tradisional yang semakin hari semakin punah. Penelitian ini merupakan wujud panggilan jiwa penelitinya untuk mengamankan warisan leluhur yang bernilai luhur. Dengan kitab ini, diharapkan anak-cucu kita akan terus menikmati dan meneladani nilai luhur di balik permainan tradisional tersebut. Orang tua tidak perlu khawatir seandainya mengetahui sang anak pulang dari bermain bercucuran keringat, kelelahan, ada luka-luka kecil di tubuhnya. Justru dari situlah anak mengalami proses belajar yang benar-benar belajar. Belajar tidak sekadar teori saja tetapi praktik secara langsung di lapangan tempat menimba ilmu yang benar-benar ilmu.

Di samping itu, lahirnya *Kitab Permainan Tradisional* ini *goal*-nya berupa penyadaran bagi seluruh masyarakat bahwa di daerahnya terdapat begitu banyak permainan yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendidikan karakter anak tercinta kita. Kita tidak perlu resah dan bingung dalam mendidik anak-anak kita, karena dangan cara sederhana yakni melalui media permainan tradisional anak-anak kita dapat mengembangkan potensinya. Kita tidak perlu khawatir kalau

dianggap tidak mengikuti perkembangan zaman. Dengan permainan tradisional ini diharapkan anak-anak tidak saja cerdas secara kognitif dan psikomotor, tetapi juga cerdas secara afektif. Melalui permainan tradisional ini diharapkan mampu membawa generasi milenial menjadi generasi yang cerdas secara moralitas. Untuk itu, mari kita bersama-sama merealisasikan dalam kehidupan sehari-hari dengan mengikuti pesan Bapak pendidikan kita, Ki Hadjar Dewantara, yakni *ing ngarsa sung tuladha, ing madya mangun karsa, tutwuri handayani*.

PONOROGO

Daftar Isi

Permainan Tradisional: Secercah Harapan yang Ditunggu v
Daftar Isi xiii

1. *Permainan Bambu Dok* 1
2. *Permainan Bola Voli Kampung* 5
3. *Permainan Adu Tebon* 10
4. *Permainan Baleman* 15
5. *Permainan Lempar Karet* 20
6. *Permainan Buronan* 24
7. *Permainan Cokot Koin* 28
8. *Permainan Damon Gambar* 32
9. *Permainan Damon Karet* 36
10. *Permainan Delikan Lidi* 39
11. *Permainan Dorong Ban* 42
12. *Permainan Engkleng* 45
13. *Permainan Gatheng* 49
14. *Permainan Glindingan* 53
15. *Permainan Kapal-kapalan* 57
16. *Permainan Kasti* 61
17. *Permainan Kentongan* 65
18. *Permainan Ketapel* 69
19. *Permainan Kitiran* 73
20. *Permainan Kopong atau Isi* 77
21. *Permainan Kucing-kucingan Bola* 81
22. *Permainan Layang-layang* 84
23. *Permainan Lempar Ilalang* 88

24. *Permainan Montoran* 91
25. *Permainan Montor Mabur* 95
26. *Permainan Paku Botol* 99
27. *Permainan Perahu Serabut* 103
28. *Permainan Petak Umpet* 107
29. *Permainan Slenthek Kelereng* 111
30. *Permainan Sumur-sumuran* 114
31. *Permainan Tanjir* 117
32. *Permainan Tembak-tembak-an* 120
33. *Permainan Mobil-Mobilan* 124
34. *Permainan Going-Goingan* 129
35. *Permainan Dam-Daman* 134
36. *Permainan Gobak Sodor* 139
37. *Permainan Kom-Koman* 144
38. *Permainan Sledokan* 148
39. *Permainan Tebak Huruf* 154
40. *Permainan Masak-Masakan* 159
41. *Permainan Bola Bekel* 163
42. *Permainan Plek-Plekan* 168
43. *Permainan Lompat Karet* 173
44. *Permainan Balap Karung* 178
45. *Permainan Layang-Layang* 182
46. *Permainan Egrang* 187
47. *Permainan Lari Tempurung Kelapa* 192
48. *Permainan Ular Tangga* 196
49. *Permainan Cublak-Cublak Suweng* 201
50. *Permainan Sluku-Sluku Bathok* 207
51. *Permainan Jamur-Jamuran* 213
52. *Permainan Somprengan* 217
53. *Permainan Gembungan* 223
54. *Permainan Bola Voly Tertutup* 227
55. *Permainan Enthek* 231
56. *Permainan Dakon* 236
57. *Permainan Orang-Orangan* 241
58. *Permainan Balogo* 245

Permainan Bambu Dok

(Nilai kerja keras atau pantang menyerah, nilai peduli sesama, dan nilai peduli lingkungan)

Dok. Bambu Dok

Beberapa minggu yang lalu penulis berkunjung ke rumah kerabat. Tempatnya di daerah pedesaan Pacitan. Terlihat begitu terbentang luas sawah dan ladangnya. Maklum di sana terkenal dengan daerah pertanian yang subur. Waktu melintasi daerah persawahan terdengar suara *dok-dok* yang saling bersahutan. Sambil berjalan kaki mencoba mendengarkan secara seksama, untuk memastikan muasal suara itu. Ketika melihat kanan dan kiri ternyata suara tersebut berasal dari *bambu dok*. Alat tradisional yang digunakan petani untuk menakut-nakuti burung dan hewan lain yang merusak tanaman padi. Namun, tidak lantas fungsinya demikian. Lain waktu bisa menjadi semacam permainan tradisional yang digemari anak-anak.

Mendengar kata permainan tradisional *bambu dok*. Seperti namanya permainan ini terbuat dari bambu, nama *dok* diambil dari hasil bunyi bambu itu sendiri. Bunyi dihasilkan dari benturan bambu dengan benda keras misalnya kayu atau batu. *Bambu dok* selain sebagai media

permainan juga memiliki manfaat lain. Bagi seorang petani digunakan untuk menakuti tikus dan burung di sawah. Berbeda bagi anak-anak menjadi permainan mengisi waktu luang.

Bahan yang digunakan cukup mudah, cukup memanfaatkan hasil alam yang melimpah. Bahan utama adalah bambu tua yang dipotong sekitar 90 cm. Berikut langkah dalam pembuatan *bambu dok*. *Pertama,* bagian pangkal (ujung) tetap dibiarkan tertutup (tanpa menghilangkan *ros* atau pembatas) sedangkan bagian ujung dibuat berlubang. Tujuannya untuk mengalirkan air ke dalam bambu. *Kedua,* memasang kayu berbentuk huruf "Y". *Ketiga*, bambu diikat dengan memperhatikan panjang bambu atau disesuaikan dengan titik tengah bambu yang dipotong. *Keempat,* meletakkan ujung bambu yang berlubang dekat aliran air. Usahakan air dapat masuk dalam lubang bambu. *Kelima,* memasang bantalan. Di dekat bagian pangkal bambu diberikan bantalan berupa batu. Tujuannya untuk menghasilkan bunyi dok.

Setelah semua telah selesai pemain mengalirkan air masuk ke dalam bambu. Bambu yang penuh dengan air secara otomatis akan mengangkat bagian pangkal bambu. Bambu yang terisi perlahan akan menumpahkan air itu. Ketika bambu kosong dan kembali seperti semula dan membentur batu akan berbunyi dok, dok, dok.

Permainan *bambu dok* ini dilakukan secara individu, tetapi dalam proses pembuatan dilakukan secara bersama-sama. Masing-masing individu mencari lokasi yang cocok untuk tempat pembuatan *bambu dok*. Lokasi yang dimaksud berupa persawahan atau *kalen* (sungai dengan aliran air tenang). Setelah semua selesai masing-masing pemain beradu siapa yang paling keras dan nyaring suaranya. Suara yang paling nyaring dinobatkan sebagai pemenang. Tidak seperti permainan lainnya yang diadu secara fisik, bambu dok lebih menekankan estetik dari suaranya. Jelas dalam kaitan ini akan menghibur petani sekaligus untuk mengusir hama.

Dicermati secara lebih mendalam permainan ini mengandung nilai kemanusiaan yang penting dalam perkembangan karakter anak. *Pertama,* kerja keras. Sikap itu muncul ketika pemain berusaha untuk membuat bambu dok, mencari bambu, dan mencari lokasi yang cocok. Di daerah pedesaan, lokasi untuk mencari bambu cukup jauh dan jalan

yang dilalui cukup terjal. Resiko terkena duri dan bulu yang membuat kulit gatal-gatal juga harus ditanggung. Namun, dalam permainan ini anak tidak pernah merasa takut. Terus berusaha mencari dan membuatnya. Sikap demikian dalam dunia kerja sangat dibutuhkan karena akan senantiasa berusaha dan bekerja keras untuk meningkatkan kemampuan dan mendapatkan hasil yang terbaik.

Kedua, peduli sesama. Pemainan *bambu dok* dilakukan secara individu, namun dalam proses pembuatan dilakukan secara bersamaan. Dalam proses pembuatan inilah tidak jarang menemukan pemain yang kesulitan membuat. Melihat realita itu, tidak lantas berdiam dan ego menyelesaikan alat permainannya. Ketika melihat teman yang kesulitan nampak sebuah uluran tangan, membantu menyelesaikan. Meskipun terkadang harus menyelesaikan miliknya sendiri, tetapi ada aroma peduli terhadap sesama. Hal demikian pernah dialami penulis, saat itu salah satu teman tidak bisa membuat. Dengan suka rela membantu membuat, sehingga permainan dapat dilakukan dan berjalan lancar.

Perilaku di atas jelas memberikan titik pemahaman permainan di atas begitu berharga bagi anak. Nilai kepedulian dalam kehidupan sosial begitu ditekankan. Tidak merasa memiliki sesuatu, berkedudukan, dan menganggap tidak level terhadap orang lain. Justru dalam kehidupan sosial perbedaan status, kedudukan dan strata sosial bukan sebuah permasalahan untuk tidak peduli terhadap sesama.

Ketiga, peduli lingkungan. Permainan *bambu dok* seluruh bahan yang dipakai diambil dari lingkungan sekitar. Dipastikan 100% diambil dari lingkungan, sehingga anak tanpa sadar peduli dan cinta lingkungan. Sehingga akan tercermin sikap untuk senantiasa melestarikan alam, karena dari alamlah yang memberikan segalanya. Alam telah menyediakan suku cadang untuk permainan *bambu dok*. Dewasa ini sikap demikian sangat dibutuhkan mengingat kondisi alam yang kian mengkhawatirkan. Manusia *abai* tidak mempedulikan kondisi alam yang kian terpuruk akibat eksploitasi berlebih. Melalui permainan ini anak menyadari pentingnya alam yang masih terjaga karena akan memberikan manfaat yang besar bagi kehidupan. Begitu juga dengan alam yang rusak akan mengakibatkan kerusakan pula. Sikap ini akan tumbuh dalam diri anak seiring proses bermain.

Sudah sepantasnya kita sadar akan pentingnya permainan tradisional yang mengajarkan nilai-nilai pendidikan bagi anak. Tidak menutup kemungkinan melalui proses belajar sambil bermain inilah yang akan terus mengendap nilai pendidikan. Endapan yang demikian lama ketika dewasa akan berpengaruh pada perilaku. Kita memahami praktik (tindakan langsung) dibandingkan teori akan lebih mengena dan menyentuhnya. Mereka melakukan dan terlibat langsung dalam pemahaman dan penanaman nilai dalam permainan *bambu dok*.

Memahami permainan tradisional *bambu dok* di atas dengan segala manfaat sebagai generasi muda tidak lantas berdiam. Pengaruh globalisasi yang kian pesat telah merambah pada permainan tradisional. Anak-anak sebagai pelaku utama telah kehilangan *role* model pendidikan karakter. Berbeda dengan permainan tradisional Jawa model pendidikan karakter telah tersemat di dalamnya. Melihat hal itu sewajibnya (i) mengingatkan pentingnya pendidikan karakter sejak dini, (ii) memahami nilai-nilai pendidikan dalam permainan *bambu dok*, dan (iii) mengajak seluruh lapisan masyarakat menjaga permainan tradisional.

***

Permainan Bola Voli Kampung

(Nilai kerja keras, nilai disiplin, nilai peduli lingkungan, nilai sportivitas, dan nilai tanggung jawab)

Dok. Bola volly kampung

Sore itu penulis berkunjung ke rumah teman (Marwan), masih lingkup satu RT. Marwan baru saja pulang dari perantauan, muncul rasa kangan karena lama tidak bersua. Sengaja melewati jalan petani (jalan masyarakat untuk pergi ke ladang dan sawah), bukan jalan pada umumnya. Karena mengingat jarak tempuh yang begitu singkat. Dalam perjalanan melewati sebuah ladang yang agak luas dan memanjang. Kira-kira seperempat dari lapangan sepak bola. Lantas melihat tempat itu pikiran tertuju kejadian masa silam (sekolah dasar). Ketika sore hari selalu berkumpul beberapa anak untuk melakuan permainan *bola voli kampung*. Bahkan sampai nekat keinginan untuk bermain, hanya dua orang pun dilakukan. Sungguh sebuah pengalaman yang mengesankan waktu kecil.

Berbicara tentang permainan *bola voli kampung* tentu teringat akan permainan *bola volly* yang selama ini berkembang di masyarakat. Permainan yang begitu populer hingga saat ini. Bahkan masuk *event-*

event tingkat nasional atau internasional. Bukan sebuah rahasia semua orang mampu memainkan, baik berlajar secara intensif atau secara *autodidak*. *Bola voli* yang berkembang sekarang ini muncul berbagai versi baru dikalangan anak-anak Jawa. *Bola voli kampung* anak-anak menyembutkan. Dilihat dari segi nama tentu memiliki kesamaan dengan permainan utama *bola voli*. Meskipun demikian terdapat beberapa perbedaan yang mencirikan. Perbedaan itu berupa tempat, pemain, dan alat yang digunakan.

Dilihat segi pemain, permainan dilakukan secara kelompok dengan jumlah pemain tiga-empat orang. Berbeda dengan *versi* asli terdiri dari enam pemain. Net (pembatas permainan yan berada di tengah) dengan memanfaatkan hasil alam. Hasil alam berupa kulit pohon pisang, kulit kayu, dan lainnya. Berbeda dengan aslinya yang terbuat dari anyaman dari pabrik. Ini menandakan permainan yang berorientasi pada pemanfaatan kekayaan alam.

Sebelum memulai pertandingan secara bersama membuat dan menyiapkan lokasi untuk bermain. Terlebih dahulu menyiapkan dua buah kayu atau bambu untuk mengikatkan net. Lubang yang dibuat berada di pinggir lapangan dengan menyesuaikan kedua batas panjangnya. Maksudnya harus tepat sama panjangnya. Sehingga, tidak ada lawan yang dirugikan. Lubang itu bertujuan untuk mengubur tiang penyangga net. Net atau pembatas menggunakan kulit kayu atau kulit pohon pisang yang dipasang di masing-masing sudut. Untuk mengikat pada masing-masing sudut dipasang kayu kecil. Ukuran lapangan *bola voli kampung* berkisaran panjang sekitar 3 meter dan lebar 2,5 meter.

Permainan yang lebih menekankan kekutan fisik ini dalam proses bermain cukup mudah dilakukan. *Pertama,* satu anak ada yang bertugas untuk *servis* (memukul bola dari luar garis. Tepatnya garis belakang). *Kedua,* pemain lawan menerima bola dengan tangan dan memberikan umpan ke temannya. Teman yang menerima bola dikembalikan ke teman untuk dilakukan *smsh* (memukul bola sambil melompat). *Ketiga,* setelah melakukan *smsh*. Pemain yang menerima (lawan) melakukan hal yang sama seperti langkah kedua. *Keempat,* dilakukan secara berulang hingga pemain lawan tidak bisa menerima bola.

Dalam proses pertandingan, tim dikatakan mendapatkan poin apabila (i) pemain lawan tidak bisa menerima bola dari lawan, (ii) pemain lawan menyentuh net baik disengaja atau tidak, (iii) *service* keluar dari lapangan, dan (iv) *smash* dari lawan mampu diredam dengan tangan dan bola masuk diareanya. Dalam permainan *bola voli kampung* dapat dikatakan usai jika telah mendapatkan nilai dua puluh lima. Permainan dilakukan dua kali, ketika mampu memenangkan dianggap sebagai pemenangnya.

Bola voli kampung meski terlihat mudah dalam proses permainan. Namun, membutuhkan kekuatan fisik yang prima. Ini terjadi karena setiap pemain selalu bergerak dalam satu pertandingan penuh. Tidak saja menguras energi, tetapi juga menjadikan badan terasa pegal-pegal. Meskipun demikian, pemain mendapatkan keuntungan yang berupa kekuatan fisik dan kebugaran tubuh. Berbeda dengan permainan modern saat ini. Pemain minim pergerakan dan mata yang berperan utama, jelas akan berdampak pada pertumbuhan fisik anak. Tidak mengherankan banyak anak sekarang yang memiliki badan lebih (obesitas) karena kurang gerak.

Di samping untuk perkambangan fisik permainan *bola volly kampung* mengandung nilai pendidikan. *Pertama,* kerja keras. Permainan senantiasa menuntut untuk mampu berlari dan melakukan *smash*, *passing*, dan *service* tidak hanya membutuhkan *skill* semata. Kerja keras pun menjadi faktor yang memberikan kemenangan. Selama pertandingan berlangsung pemain dituntut untuk melakukan segala tindakan yang tujuanya untuk memenangkan pertandingan. Tidak takut lelah dan pantang menyerah, terpenting kemenangan diraih. *Kedua,* disiplin. Setiap pemain dituntut menjaga daerahnya dari *smsh* mematikan lawan dengan cara membendung (blocking). Perlu kedisplinan tinggi untuk menjaga lawan sehingga tidak leluasa melakukan smash (memukul bola). Ketiga, peduli lingkungan. Sikap ini tercermin dari bahan yang digunakan. Bahan yang diambil dari lingkungan sekitar. Memunculkan pemahaman akan ketergantungan terhadap alam. Untuk memenuhinya tentu tidak lain dengan menjaga dan merawatnya, sehingga akan terus mengalirkan manfaat. Lambat laun anak akan menyadari akan hal itu, sehingga ketika dewasa

tercermin sikap memanfaatkan dengan sebijak mungkin. Keempat, menghargai karya dan prestasi orang lain. Dalam permainan bola volly kampung senantiasa menerima kekalahan, tanpa protes berlebih atau menuduh lawan berbuat curang. Hal demikian pernah alami penulis, ketika bermain bersama tim menerima kekalahan telak (dua kali berturut-turut). Kekalahan itu tidak menjadikan ajang untuk memusuhi lawan, tetapi menerima dan beranggapan skill belum terasah. Menerima kekalahan dan menjadikannya sebagai memotivasi untuk memenangkan pertandingan di lain kesempatan. Sehingga, setiap kekalahan justru akan memberikan pembelajaran yang berharga.

Kelima, nilai tanggung jawab. Nilai yang tersemat ketika pemain menjaga daerah pertahanan dari kebobolan lawan. Setiap pemain memiliki tugas yang berbeda-beda, ada yang di depan untuk menghalau *smash*. Posisi di belakang bertugas untuk menahan bola. Masing-masing individu memiliki tugas dan peran sendiri dalam permainan. Tugas yang dibebankan dilakukan dengan penuh tanggung jawab dengan tujuan memenangkan permainan. Melalui perilaku itu pemain dididik untuk senantiasa berlaku tanggung jawab atas tugas yang dibebankan. Secara otomatis akan terus melekat.

Keenam, nilai disiplin, tercermin dalam sikap setiap pemain yang senantiasa berhati-hati dalam permainan. Baik dalam melakukan *servis, passing,* dan *smash*. Kehati-hatian dengan tujuan mampu memenangkan pertandingan. Sikap disiplin ini dalam kehidupan begitu dibutuhkan. Lebih-lebih berkaitan dengan pekerjaan tentu akan memberikan dampak positif.

Berbagai nilai di atas menguatkan fakta akan permainan tradisional *bola voli kampung* mampu menumbuhkan nilai-nilai pendidikan. Nilai yang tentu akan terus terbawa hingga dewasa, akan terpatri dan diterapkan dalam kehidupan sehati-hati. Sangat disayangkan jika permainan tradional nantinya terus tergerus oleh perkembangan zaman. Permainan asli Indonesia yang begitu mendidikan lama kelamaan akan lenyap dari peradaban. Anak cucu kita nantinya tidak akan bisa menikmati indahnya permainan yang di dalamnya menyiratkan pesan pendidikan. Untuk itu, sebagai generasi muda Jawa sewajibnya (i) mengingatkan pentingnya pendidikan karakter sejak

dini, (ii) mengingatkan orang tua pentingnya kekokohan moral di era globalisasi saat ini, (iii) mengajak masyarakat memaknai ulang nilai-nilai pendidikan dalam permainan tradisional *bola voli kampung,* dan (iv) menjadi garda terdepan mengkampanyekan untuk *save* permainan tradisional Jawa.

***

Permainan Adu Tebon

(Nilai kecerdasan berpikir, nilai kerja keras, nilai demokrasi, dan sportivitas)

Dok. Adu tebon

Enam bulan lalu penulis berkunjung ke rumah saudara, letaknya jauh dari perkotaan. Jauh dari hiruk pikuk keramaian jalanan dan pusat perbelanjaan. Kanan kiri yang terlihat hanya pematang sawah, lereng gunung, dan ladang yang penuh dengan tanaman *palawijo*. Bertepatan musim panen jagung, tiba-tiba diajak saudara untuk memetik buah jagung. Perjalanan dari rumah sampai perkebunan cukup jauh skitar 25 menit. Sampai dilokasi terkagum-kegum melihat hamparan perkebunan jagung yang begitu luas. Ada beberapa yang telah dipetik, tinggal batang jagung yang masih menancap di tanah dan ada yang masih utuh belum tersentuh tangan manusia. Melihat batang jagung yang masih tertancap dan kelihatan kokoh tiba-tiba teringat permainan waktu kecil. Permainan yang hanya dilakukan ketika musim panen jagung tiba. Permainan yang bahan utamanya berupa batang jagung. Permainan itu anak-anak menyebutnya sebagai *adu tebon*. Sebuah permainan yang begitu mengasyikan untuk dilakukan, hingga tidak mengenal waktu.

Permainan tradisional *adu tebon* diuraikan secara perkata, *adu* berasal dalam bahasa Indonesia berarti beradu atau bertarung. *Tebon* sendiri sebutan dari batang jagung. *Adu tebon* dimaknai sebagai pertarungan antar batang jagung. Asal mula permainan ini tidak banyak orang yang mengetahuinya. Kalau dilihat dari sudut nama *tebon* (batang jagung) bisa dipahami sebagai permainan untuk merayakan panen jagung tiba. Karena batang jagung hanya akan melimpah ketika musim panen. Bisa dimaknai sebagai ungkapan syukur kepada Tuhan melalui permainan.

Adu tebon tidak membutuhkan alat yang rumit, hanya batang jagung yang sudah tua. Batang tua ini yang memiliki kekuatan lebih dibandingkan yang masih muda. Ketika musim panen tiba bebas memilih batang jagung. Sebagai catatan, wajib diperhatian adalah jagung harus dilihat apakah masih utuh atau sudah dimakan rayap. Tidak menutup kemungkinan di musim kemarau rayap mulai memakan kayu dan sejenisnya. Untuk memulai permainan perlu disiapkan beberapa hal. *Pertama,* batang jagung. Batang jagung dipotong sekitar 1,5 m, diusahakan pangkal batang jagung masih tetap utuh. Karena akan digunakan sebagai ajang untuk beradu. *Kedua,* menghilangkan serabut akar. Setelah dipotong, batang jagung dihilangkan akarnya yang masih menempal. Tujuan menghilangkan akar ini untuk memudahkan pemain dalam beradu. *Ketiga,* meruncingkan batang. Dalam kaitan ini batang yang diruncingkan berupa batang paling pangkal. Tujuan meruncingkan batang tidak lain sebagai proses untuk melumpuhkan lawan. Dalam meruncingkan tidak sembarang terdapat batasan-batasan khusus. Tujuan pembatasan itu agar pangkal batang jagung tidak mengalami kerusakan.

Cara permainan berbanding dengan proses pembuatan. Maksudnya lebih mudah dalam praktiknya. Adapun langkah-langkah dalam permainan sebagai berikut. *Pertama,* melakukan *swit* untuk menentukan siapa yang memulai terlebih dahulu. Permainan ini biasanya dilakukan secara individu. Jika dilakukan secara kelompok akan mudah hancur batang jagungnya. *Kedua,* pemain yang kalah *tebon* miliknya diletakkan di tanah dan mendapatkan pukulan dari lawan. Pukulan yang dimaksud tidak lain pukulan dengan menggunakan *tebon*. Dalam teknik memukul

tidak *asal-salan* (sembarang), yang boleh dipukul hanya bagian pangkal yang memiliki tekstur keras. Panjang bagian yang boleh dipukul sekitar 5 cm. Kalau melebihi akan dikenai pinalti. Pinalti dalam permainan ini berupa bonus yang diperoleh lawan untuk memukul. Bonus diterapkan sesuai kesepakatan bersama antara dua sampai lima kali pukulan. *Ketiga,* memukul *tebon* lawan. Setiap individu memiliki teknik sendiri dalam memukul. Teknik ini akan mempermudah pemain untuk mengalahkan lawan, namun yang menjadi catatan teknik yang digunakan tidak boleh merugikan teman atau mengarah pada kecurangan. Proses permainan *adu tebon* dilakukan secara bergantian, masing-masing individu melakukan pukulan sebanyak satu kali sebelum akhirnya berganti.

Aturan lain yang juga terdapat dalam permainan *adu tebon* berupa setiap pemain tidak diperbolehkan melakukan perbaikan batang jagung. Walaupun *tebon* sudah mulai hancur atau tidak runcing. Pemain tidak diperbolehkan untuk menggantinya. Jika terpaksa melakukan perbaikan, maka lawan pun juga melakukan hal yang sama. Disinilah letak keadilan yang terjadi dalam permainan ini, setiap pemain senantiasa diajak untuk berlaku adil. Secara sadar atau tidak pemain (anak) memahami bahwa ketidakadilan akan menimbulkan perselisihan. Sehingga, yang terwujud keharmonisan baik selama permainan maupun ketika telah selesai.

Dalam permainan ini permain dianggap menang apabila *tebon* milik lawan hancur. Teknik penentuan pemenang dapat dilakukan ketika pemukul *tebon*-nya hancur. Jika demikian yang terjadi, lawan yang akan menjadi pemenangnya. Selain itu, ketika *tebon* milik kedua pemain sama-sama hancur pemenang akan ditentukan melelui *swit*.

Memahami aturan yang terdapat dalam permainan *adu tebon*. Mampu menumbuhkan sikap adil menegaskan bahwa permainan *adu tebon* tidak sekadar permainan biasa, tetapi ada nilai-nilai yang tersemat didalamnya. Salah satunya dari nilai itu adalah patuh terhadap aturan. Walau aturan tidak tertulis, namun secara sadar mematuhinya. Sikap ini dalam berbagai sendi kehidupan sangat dibutuhkan. Dalam tataran bernegara misalnya tercermin sikap saling mematuhi aturan negera, bahkan mematuhi aturan adat di masyarakat yang tidak tertulis. Contoh sederhana dalam aplikasi patuh aturan dalam ranah berlalu lintas. Seorang yang sudah tertanam jiwa patuh akan senantiasa mematuhi

aturan meski tidak dilihat orang lain atau pihak berwajib (polisi). Dengan mengaplikasikan nilai dalam permainan *adu tebon,* maka kita tidak akan menjumpai seorang yang terlibat kecelakaan karena menerobos lampu merah, belok tanpa memberi isyarat dan lainnya. Masing-masing individu telah memahami akan pentingnya mematuhi aturan karena yang dipertaruhkan keselamatan diri dan orang lain. Apalagi sikap patuh tersebut tertanam sejak kecil akan memberikan amunisi terbaik untuk keberlangsungan bangsa kedepannya.

Kecerdasan berpikir juga menjadi kunci utama dalam perminan *adu tebon*. Pemain (anak) dituntut memiliki trik atau teknik khusus untuk mengalahkan lawan, namun tetap memperhitungkan *tebon* miliknya agar tetap utuh. Perlu kecerdasan berpikir dan ketepatan untuk itu. Dalam kehidupan kecerdasan berpikir sangat dibutuhkan, bagaimana anak ketika dewasa akan menghadapi berbagai permasalahan. Permasalahan ini akan menuntut seseorang untuk mampu berpikir cerdas. Mampu bersinergi menghadapi permasalahan secara bijak dan penuh pertimbangan, sehingga akan menemukan kesuksesan dalam hidup.

Nilai demokratis pun tercermin dalam permainan *adu tebon*. Sebelum memulai permainan anak melakukan *swit* sebagai tanda untuk menentukan siapa yang memulai permainan terlebih dahulu. *Swit* salah satu wujud adil dalam permainan, sehingga terwujud kerukunan. Lambat laun anak melalui permainan *adu tebon* akan terwujud sikap adil dalam berbagai kesempatan dan keadaan. Ketika dewasa akan menjadi modal ketika dirinya menjadi seorang pemimpin, tidak hanya pemimpin masyarakat tetapi juga pemimpin di rumah tangga.

Sikap menerima kekalahan pun juga tercermin dalam permainan *adu tebon*. Setiap anak yang kalah menerimanya dengan ikhlas. Menganggap bahwa dirinya perlu banyak berlatih dan belajar untuk memenangkan pertandingan. Sehingga, yang terwujud dari kekalahan adalah sikap menerima dan dijadikan motivasi untuk terus belajar. Sikap yang berdampak positif dalam kehidupan kedepannya, menganggap kekalahan setiap pertandingan sebagai sebuah pembelajaran untuk lebih baik.

Beragam nilai dalam permainan *adu tebon* secara tidak langsung membentuk karakter anak. Anak dalam permainan tidak menyadari bahwa karakter dirinya terpola secara perlahan. Ketika dewasa nilai-nilai pendidikan yang diperoleh dalam permainan *adu tebon* secara tidak langsung berpengaruh dalam perilakunya. Sehingga, sungguh disayangkan era modern saat inu keberadaan permainan tradisional begitu ditinggalkan. Sebagai generasi muda Jawa sewajibnya (i) mengajak masyarakat untuk memaknai ulang nilai-nilai dalam permainan tradisional, (ii) pentingnya untuk menekankan penanaman karakter sejak dini, dan (iii) menjadi pioner dalam melestarikan permainan tradisional *adu tebon*.

***

Permainan Baleman

(Nilai kerja sama, nilai kerja keras, dan nilai tanggung jawab)

Dok. Baleman

Masyarakat Jawa dalam menyambut bulan ramadhan memiliki beragam cara yang unik dibandingkan dengan daerah-daerah lainnya. Seperti yang dilakukan di desa Tegalombo Pacitan cara unik untuk menyambutnya dengan membuat *baleman*. Ini dilakukan semata-mata untuk menyambut bulan penuh berkah bagi umat Islam khususnya. Selain untuk menyambut bulan penuh berkah, *baleman* dapat dijadikan wahana hiburan menunggu waktu berbuka.

Permainan *baleman* meskipun dilakukan di bulan ramadhan tidak lantas sembarangan. Terdapat waktu-waktu khusus yang boleh dan tidak untuk dilakukan. Tujuan dari pembatasan adalah menjaga kenyamanan antarmasyarakat. Waktu yang diperbolehkan untuk memainkan *baleman* antara sebelum berbuka dan sebelum sahur.

Baleman dilakukan secara kelompok yang beranggota tiga sampai lima anak. Masing-masing individu memiliki tugas dan peranan yang berbeda. Tugas itu dibedakan atas pengalaman serta kemahiran. Bagi yang memiliki kemahiran ditempatkan sebagai pembuat, sedangkan

yang belum mahir bertugas mencari alat pendukung. Mekipun demikian pembagian ini tidak berjalan lama. Pemain yang berpengalaman senantiasa membagi ilmu. lambat laun pemain (junior) akan mampu membuat *baleman* secara mandiri.

Sebelum memulai permainan secara bersama mencari pohon bambu yang sudah tua. Bambu dipotong sekitar 2,5 m. Bambu pembatas lubang bagian (ros) dalam dihilangkan dengan menggunakan linggis, biasanya untuk melubangi dibantu orang yang lebih dewasa. Dalam melubangi penuh dengan ketelitian, jika terjadi kesalahan bambu tidak dapat digunakan lagi. Bagian pangkal bambu tidak ikut dilubangi. Hal ini dimaksudkan untuk wadah minyak tanah sebagai pemompa suara *baleman*. Bagian pangkal diberikan lubang sedikit, namun yang dilubangi adalah bagian badan bambu.

Meskipun terlihat begitu sulit dalam proses pembuatan, *baleman* praktis dalam proses permainan. Bambu yang telah dilubangi dipendam dengan tanah. Dengan catatan bagian pangkal yang dilubangi tidak ikut dipendam, karena sebagai tempat untuk menyalakan api. Pangkal bambu yang dilubangi diisi minyak tanah kemudian disulut dengan api. Untuk menghindari hal yang tidak diinginkan menggunakan ranting pohon dengan panjang sekitar 2,5 meter. Ketika api dimasukkan ke lubang secara otomatis mengeluarkan bunyi seperti ledakan petasan, tetapi lebih menggelegar karena di *pendam* (kubur) dengan tanah. Suara inilah yang menjadikan *baleman* begitu digemari. Selain sebagai kesenangan suara yang dihasilkan akan menentukan pembuatnya. Maksudnya semakin bagus suara yang dihasilkan, maka semakin mahir dan berkualitas *baleman* yang dibuat. Semacam ada kebanggan tersendiri bagi pemain ketika mendapatkan pengakuan dari kawan.

Baleman tidak saja di-*pendam* (kubur) dalam tanah, tetapi bisa dilakukan bebas. Maksudnya dilakukan dengan meletakkan di atas tanah yang agak tinggi. Meskipun hasil suara *baleman* tidak sehebat ketika di-*pendam*. Anak dalam sering malakukan dengan tanpa dikubur ini. Alasan ringkat dan cepat menjadi pertimbangan tanpa perlu berbusah payah memendamnya.

Melihat realita sekarang sulit menemukan minyak tanah pemain mengganti dengan air. Hal yang berbeda ketika penulis masih kecil,

minyak tanah masih begitu melimpah dijumpai dan tentunya soal harga yang tidak terlalu mahal. Untuk mengatasi hal itu menggunakan air yang dicampur dengan potongan *karbit* (biasanya digunakan para pedagang buah agar cepat masak). Ketika dicampur, air akan mendidih. Saat itu juga disulut dengan api. Suara yang dihasilkan lebih keras dibandingkan dengan menggunakan minyak tanah.

Meskipun permainan ini sungguh mengayikkan dalam prosesnya, namun tidak menutup kemungkinan terdapat resiko yang mengiringinya. Sebagai contoh, duhulu ketika bermain *baleman* salah satu teman mengalami kecelakaan, rambut bagian depan dan alis terbakar karena kurang teliti dalam menyulut api. Perlu kelincahan dan ketepatan dalam menyulutnya. Ketika api telah masuk lubang yang dilakukan segera berlari atau menjauh untuk menghindari bahaya yang mungkin terjadi. Meskipun begitu bahaya anak-anak seusia penulis duhulu tetap memainkan, seakan bahaya tidak begitu diperhitungkan. Melalui bahaya itu juga sebagai pelecut mental pemberani.

Dalam permainan ini tidak ada yang kalah dan tidak ada yang menang. Sesama tim hanya saling beradu dengan suara *baleman*. Tujuan dalam permainan ini tidak untuk menentukan siapa pemenang dan yang kalah, tetapi lebih mengarah keindahan suara yang dihasilkan. *Baleman* yang bersuara keras dan indah didengar akan diberikan apresiasi oleh tim lain. Apresiasi inilah yang memberikan kebanggan bagi tim, sehingga akan terus bersemngat untuk mengulang permainan.

Baleman sebagai permainan yang identik dengan bulan ramadhan. Dalam praktiknya mengandung beragam nilai yang berdampak karakter anak. Bisa dibilang belajar sambil bermain seperti yang dilakukan ketika waktu masih duduk di taman kanak-kanak (TK). Nilai yang muncul dalam permainan dapat diklasifikasikan seagai berikut. *Pertama,* kerja keras dan pantang menyerah. Sikap ini nampak dalam usaha anak untuk untuk mencari dan membuat *baleman*. Mencari bambu di tempat yang jauh, memotong dan melubangi hingga akhirnya menjadi *baleman*. Tidak mengherankan bambu yang dicari tidak sesuai, ketika dilubangi terbelah. Pemilihan bambu harus ditekankan dalam kaitan ini. Bambu yang sudah tua dengan ketebalan yang cukup akan berdampak keamanan dalam memainkannya. Selain itu, dalam percobaan bambu

mudah terbelah, artinya harus membuat lagi. Uraian itulah yang menggambarkan sikap kerja keras. Sikap yang akan melekat dalam diri anak, sehingga ketika dewasa dalam bekerja akan menunjukkan sikap yang demikian.

Kedua, kerja sama. Meskipun tidak melakukan sebuah kompetisi (beradu) permainan *baleman* memberikan sumbangsih nilai pendidikan berupa kerja sama. Nilai ini tampak dalam proses pembuatannya, tidak dilakukan secara individu tetapi bersama-sama. Tidak ada yang dianggap sebagai lawan, mencari dan membuat secara bersama. Tidak menutup kemungkinan saling membantu ketika mengalami kesulitan dalam pembuatannya. Teman yang tidak dapat membuat *baleman* akan dibantu secara bersama-sama. Meskipun dilakukan secara tim tetapi ada timbul keinginan untuk saling membantu. Perilaku yang tentu memberikan gambaran akan proses kerja sama. Proses yang akan menjadikan sumbangsih terbaik bagi kehidupan kedepannya. Era modern yang lebih menekakan kooperatif dibandingkan kompetisi. Jelas dalam kaitan ini satu langkah memberikan perubahan dalam diri anak.

Ketiga, tanggung jawab. Setiap anggota dalam tim mendapat tugas sendiri-sendiri. Ada yang bertugas sebagai pencari bambu, ada yang membuat lubang untuk mengubur *baleman,* dan membantu melubangi bambu. Tugas yang dibebankan dilakukan dengan sungguh-sungguh dan penuh tanggung jawab. Ketika waktu yang ditentukan telah usai pemain wajib menyerahkan hasil tugasnya. Ini membuktikan bahwa permainan *baleman* mampu membentuk sikap tanggung jawab anak. Pemain (anak) menyadari sepenuhnya bahwa tugas yang dibebankan adalah amanah yang wajib untuk dilakukan. Perilaku yang nampak berupa kesungguhan dalam mengerjakan.

Jika sikap demikian mampu tertaman dalam jiwa seorang pemimpin negeri ini. Maka, tidak akan menemukan pemimpin yang tersandung kasus korupsi. Sudah melekat dalam jiwa bahwa jabatan yang didapat adalah amanah dari rakyat, sikap yang timbul tidak lain berupa tanggung jawab penuh aka tugas yang dibebankan. Ketika tindakan berlainan dengan konsep itu, tentu para pemimpin negeri ini malu pada anak-

anak dalam permainan *baleman*. Lebih-lebih perlu belajar bagaimana menjadi seorang yang tanggung jawab.

Nilai-nilai dalam permainan *baleman* di atas menguatkan bahwa permainan tradisional masyarakat Jawa kaya akan nilai-nilai pendidikan. Tentu menggembirakan bagi orang tua dan guru. Tidak perlu khawatir anak ketika melakukan permainan tradisional akan mengalami sedikit luka mungkin karena terjatuh, terkena benda tumpul, dan lainnya. Justru beranggapan bahwa disitulah proses anak belajar makna kehidupan. Nilai kerja keras, pantang menyerah, dan tanggung jawab merupakan nilai terkecil dalam permainan *baleman*. Artinya masih ada nilai-nilai lain yang tersemat di dalamnya. Meskipun demikian tiga nilai di atas telah mewakili akan permainan tradisional yang pantas disematkan sebagai *segara* pendidikan nilai. Sebagai langkah antisipatif dalam arus globalisasi sebagai generasi muda sewajibnya (i) mengajak orang tua untuk membentengi anak dari perilaku yang tidak bermanfaat, (ii) menyadarkan orang tua akan pentingnya penumbuhan karakter sejak dini, dan (iii) membuka cakrawala pemikiran akan permainan tradisional yang mewariskan nilai-nilai pendidikan, dan (iv) mengajak selurus masyarakat bersinergi melestarikan permainan tradisional *baleman*.

***

Permainan Lempar Karet

(Nilai kecerdasan berpikir, nilai pantang menyerah, dan nilai demokrasi)

Dok. Lempar Karet

Mendengar permainan lempar karet sedikit aneh bagi masyarakat secara umum. Karet yang ringan tentu menyulitkan dalam permainan dan bagaimana cara bermainnya? Pertanyaan inilah yang tentu nampak dari masyarakat yang baru mendengarnya. Sesungguhnya kalau berbicara permainan tradisional lempar karet begitu diminati oleh anak-anak Jawa. Meskipun banyak yang menganggap sulit karena karet yang begitu ringan, tetapi tidak menyurutkan anak untuk terus bermain. Justru inilah yang membuat permainan semakin mengasyikkan karena banyak yang mengalami kegagalan. Sulit untuk dilakukan dan banyak yang kalah. Berbeda dengan permainan yang mudah dilakukan, justru terkesan membosankan dan tidak ada tantangan.

Dalam permainan ini terdapat cara yang unik sebelum permainan dimulai. Sesama pemain saling membantu membuat kotak-kotak. Kotak inilah yang nantinya menjadi terget dalam melempar karet. Kotak dibuat sebanyak 6 buah. Dengan ketentuan sebagai berikut (i) kotak pertama

berjejer tiga baris, (ii) kotak kedua dibawahnya, dan (iii) kotak ketiga juga dibawahnya. Masing-masing kotak memperhatikan sisi lebar dan panjang, sehingga terkesan rapi dipandang. Pembuatan kotak dilakukan di tanah dengan menggunakan ranting pohon. Ranting ini berfungsi sebagai alat untuk membuat garis.

Permainan lempar karet dimulai dengan melakukan ritual *hompipah*. Pemain yang kalah bertugas menjaga kotak *dadu* sekaligus sebagai bandarnya. Sedangkan, pemain yang menang melempar karet untuk memenangkan pertandingan. Menariknya, dalam permainan ini tidak selalu yang kalah sebagai *bandar* tetapi bisa yang suka rela atau yang memiliki karet paling banyak. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir *bandar* kekurangan karet ketika pemain lawan berhasil melempat tepat sasaran.

Praktik permainan lempar karet dilakukan dengan lawan mengambil jarak 5-7 meter. Setiap pemain bebas memilih giliran main sesuai dengan kesepakatan bersama. Pemain mulai melempar karet sesuai dengan kotak yang diinginkan. Setiap kotak berisikan nomor antara satu sampai enam. Sebelum melempar pemain menyebutkan kotak yang akan menjadi targetnya, misalnya menyebutkan angka enam. Ketika tepat sasaran pemain akan mendapatkan karet sesuai nominal itu yang dikalikan dua. Jika meleset dari sasaran, misalnya tepat mendarat angka tiga hanya mendapatkan karet sesuai dengan angka itu.

Karet akan menjadi milik bandar atau pemain yang menunggu kotak. Apabila karet meleset dari kotak yang telah dibuat dan karet menyentuh gari dalam kotak. Setiap pemain diberikan kesempatan bebas untuk melakukan lemparan karet dengan catatan karet miliknya masih ada.

Untuk menemukan pemenang dalam permainan ini cukup mudah. Pemain yang mendapatkan karet terbanyak dinobatkan sebagai pemenang. Tidak begitu sulit sebenarnya, tetapi untuk menentukan pemenang utama yang sulit. Karena jelas sebagai *bandar* seringkali menjadi pemenang utama ketika lawan tidak seimbang.

Permainan yang dipandang sulit ini jika dipahami secara seksama dari cara bermainnya memiliki nilai pendidikan bagi anak. (i) kecerdasan berpikir, (ii) pantang menyerah, dan (iii) demokrasi. *Pertama,*

kecerdasan berpikir tercermin ketika pemain melempar karet menuju kotak. Karet yang memiliki beban ringan dan sulit untuk dilempar tepat sasaran memberikan tantangan tersendiri. Faktor angin yang berhembus juga menjadi pemicu karet gagal menemui sasaran. Beberapa kasulitan ini menjadikan pemain berpikir keras untuk menemukan cara jitu. Ketika melempar terlalu keras akan semakin jauh, begitu sebaliknya dilempar dengan lambat akan tidak sampai. Di sinilah anak memerlukan formula khusus untuk menemukan trik melalui kecerdasan berpikir. Apakah dengan menggulung karet atau dengan cara yang lain, yang mengetahui hanya pemain.

Kedua, pantang menyerah. Sebagaimana disebutkan di atas tentang kesulitan permainan lempar karet. Kesulitan ini yang mengakibatkan pemain selalu gagal untuk melempar karet sesuai sasaran. Apalagi pemain harus menyesuaikan antara yang diucapkan dengan sasaran. Tidak jarang dalam proses permainan akan senantiasa mengalami kegagalan. Karet yang dilempar meleset jauh tidak sesuai dengan harapan. Dengan kesulitan itu pemain tidak lantas menyerah, mengalah, atau putus atas. Justru yang terwujud tindakan untuk senantiasa mencoba dan mencoba. Sikap inilah yang memberikan titik kebahagiaan bagi orang tua dan guru karena anak belajar nilai hidup yang sesungguhnya.

Ketiga, demokrasi. Pemain (anak) tidak memahami ketika ditanya tentang pengertian demokrasi, tetapi dalam praktiknya justru menerapkan. Hal ini tentu berlainan dengan masyarakat kita yang memahami akan konsep-konsep demokrasi dan ciri-ciri orang yang bersikap demokrasi. Kenyataan yang terjadi tidak berlaku demokrasi, yang terjadi beragam tindakan yang mengarah pada indemokrasi.

Permainan lempar karet dalam praktinya mengajarkan pemain untuk berlaku demokrasi. Sikap ini terwujud ketika masing-masing pemain melakukan *hompipah*. Melalui cara demikian terwujud sikap adil, tidak berat sebelah dalam memilih utamanya kawan dan lawan. Cara itu pula yang mengajarkan anak senantiasa berperilaku saling menjaga dan saling percaya. Mempercayai bahwa melalui *hompipah* lawan atau kawan telah dibagi secara adil.

Di balik manfaat permainan tradisional Jawa lempar karet yang begitu bernilai. Sungguh disayangkan dalam kehidupan muktahir

ini tergerus perubahan zaman. Sebagai masyarakat Jawa memahami realita itu sewajibnya melakukan; (i) mengarahkan anak untuk bermain permainan tradisional dibandingkan permainan modern, (ii) membiarkan anak bermain meskipun pakaian dan badan kotor, (iii) mengingatkan kepada generasi muda Jawa untuk senantiasa melestarikan permainan tradisional, dan (iv) membuat semacam kampung dolanan sebagai wadah mengingat dan taman rekreasi pendidikan bersama.

Beberapa nilai pendidikan dalam permainan lempar karet di atas membuktikan bahwa permainan tradisional bukan sembarang permainan. Meskipun menurut para generasi saat ini dianggap *kuno* atau *jadul*. Tidak terpungkiri di dalamnya terdapat beragam nilai yang bermanfaat bagi perkambangan karakter anak. Sesungguhnya dipahami secara mendalam permainan tradisional bukan permainan sederhana, meskipun menggunakan alat sederhana. Justru sebagai permainan mahal karena kaya akan nilai-nilai pendidikan.

***

Permainan Buronan

(Nilai kerja keras, nilai kerja sama, nilai toleransi, dan nilai patuh terhadap aturan)

Dok. Buronan

Permainan tradisional *buronan* yang dalam bahasa Indonesia berarti kejar-kejaran. Selaras dengan cara bermain yang berupa mengejar lawan. Ketahanan dan kekuatan fisik begitu ditekankan dalam permainan ini. Sehingga, jelas pemain (anak) akan mendapatkan keuntungan ganda berupa kekuatan fisik dan nilai-nilai pendidikan. Tidak mengherankan ketika permainan tradisional terpinggirkan ada semacam makna kehidupan yang hilang.

Permainan ini dilakukan secara kelompok, yang terdiri tiga sampai lima pemain. Lokasi yang dipilih tidak sembarangan. Ada lokasi-lokasi khusus dan memang sengaja dibentuk untuk permainan *buronan*. Lokasi yang dibutuhkan harus luas, jauh dari pepohonan, dan lokasi yang baik untuk berlari. Hal ini untuk memungkinkan pemain leluasa dan aman dalam berlari dan mengejar lawan. Setelah menemukan lokasi yang tepat tahapan berikutnya membuat dua lingkaran, Lingkaran

pertama untuk *start* dan lingkaran yang kedua sebagai batu loncaran untuk kembali ke lingkaran pertama.

Dalam memulai permainan ketua kelompok melakukan *swit* untuk menentukan siapa yang kalah dan menang. Tim yang kalah bertugas mengejar pemain lawan. Berlari di sini berupa mengintari lokasi yang telah disepakati. Setiap pemain diberikan satu kesempatan untuk berlari. Tugas tim yang kalah mengejar dan menyentuhnya. Jika lawan mampu menyentuh, tim dianggap kalah dan permainan berganti.

Menariknya, dalam permainan ini ketika pemain telah mencapai lingkaran baik lingkaran pertama dan kedua. Lawan tidak dapat menyentuh semacam ada daerah teritorial yang bebas dari tekanan lawan. Dalam tahapan kejar mengejar pemain lawan berhenti mengejar ketika pemain telah mencapai lingkaran, baik lingkaran pertama atau yang kedua.

Menurut pengalaman penulis dalam permainan *buronan* juga memiliki peraturan. Peraturan ini terbilang mudah, namun dalam aplikasinya sulit untuk diterapkan. Peraturan itu berupa, setiap anggota tim wajib berlari ke lingkaran kedua dan kembali ke lingkaran pertama. Jika tidak melakukan, tim dianggap kalah dan permainan akan berganti. Sering terjadi pemain terjebak, karena teman tidak segera berlari sebagai umpan untuk mengecoh (memanipulasi) lawan. Hal demikian akan memberikan kesulitan untuk pemain berlari dari posnya untuk menuju pos selanjutnya.

Permainan yang begitu membutuhkan kekuatan fisik ini tidak lantas sebagai ajang untuk bermain dan melatih fisik saja, tetapi ada nilai pendidikan untuk perkembangan karakter anak. *Pertama,* kerja keras. Sikap ini nampak ketika pemain berusaha untuk menghindari kejaran lawan. Berlari sekuat tenaga dan diimbangi dengan trik untuk mengecoh lawan. Begitu juga dengan pemain yang kalah berusaha sekuat tenaga untuk mampu mengejar dan menyentuh lawan. Uraian tindakan itu memberikan pemahaman akan sikap kerja keras setiap individu. Sikap demikian akan bermanfaat dalam kehidupan anak karena berimbas pada kesuksesan hidup. Hidup tidak hanya indah dalam angan dan imajinasi, tetapi hidup pengembaraan penuh dengan gejolan, tanjakan, dan kerikil-kerikil tajam. Untuk menemukan kebahagiaan hidup tidak akan sampai

tanpa adanya kerja keras. Melalui permainan tradisional *buronan* sangat membanggakan anak telah didik perilaku kerja keras sejak dini.

Kedua, kerja sama. permainan *buronan* yang dilakukan secara tim memberikan pemahaman akan sikap untuk saling kerja sama. Dalam praktik secara tim tumbuh sikap saling membantu. Sikap ini terwujud ketika kawan terjebak dalam lingkaran kedua. Pemain lain berkewajiban untuk mengalihkan perhatian lawan, sehingga mampu kembali ke lingakaran pertama. Hal demikian, tentu mengambarkan bagaimana kerja sama, kekompakan antar pemain nampak dalam permainan *buronan*. Melalui kerja sama dapat disimpulkan kemenangan akan mampu diraih.

Ketiga, toleransi. Pemain tidak pernah memahami tentang arti toleransi, namun dalam praktinya telah melakukan perilaku toleransi itu sendiri. Dalam permainan *buronan* pemain tidak memandang asal muasal teman maupun lawan. Tidak memperdulikan asal muasal keluarga, kondisi ekonomi, bahkan agama. Perilaku ini terwujud ketika dalam permainan anak senantiasa berbaur dengan siapa saja. Bagi pemain perbedaan bukan menjadi permasalah, justru menjadi kawan. Sikap inilah ketika dewasa akan tercermin sikap saling menghargai dan menghormati perbedaan di kehidupan masyarakat dan negara. Hal ini tentu akan menguatkan kesatuan dan persatuhan bangsa.

Keempat, patuh terhadap aturan. Setiap individu dalam tim terikat oleh aturan. Aturan yang berkembang dalam permainan tidak tertulis, malainkan secara lisan. Aturan itu berupa setiap pemain wajib berlari menuju lingkaran ke dua dan kembali ke lingkaran pertama. Jika, tidak dilaksanakan tim akan mangalami kekalahan dan permainan berganti. Sikap patuh terhadap aturan menjadi gambaran nilai positif bagi anak kedapannya. Nantinya akan menjadi warga negara baik pemimpin atau rakyat biasa yang senantiasa mematuhi aturan, baik itu tertulis maupun tidak tertulis. Telah menyadari dengan patuh terhadap aturan akan memberikan manfaat bagi dirinya dan orang lain. Selain itu, sikap itu telah terpola sejak kecil melalui permainan buronan. Contoh sederhana akan mematuhi aturan yang berlaku di sekolah.

Beberapa nilai pendidikan di atas memang begitu dini untuk dicermati, ada nilai-nilai lain yang tentu terdapat dalam permainan

tardisional *buronan*. Namun, nilai kerja sama, patuh terhadap aturan, dan toleransi begitu dominan. Terpenting apa yang dijabarkan sebagai bekal kehidupan kedepan. Uraian itu bagi pembaca memberikan informasi bahwa permainan tradisional *borunan* mengandung nilai pendidikan yang bermanfaat bagi perkembangan karakter anak. Bagi orang tua tentu akan menambah referensi untuk menumbuhkan nilai karakter anak. Sehingga, yakin akan apa yang dilakukan anaknya bahwa dalam bermain akan mendapat pembelajaran untuk kehidupan kedepannya. Sedangkan, bagi generasi muda Jawa sewajibnya ikut berpartisipasi *nguri-uri* warisan luhur ini. Tidak saja berpangku kemudian *abai* akan yang disuguhkan perkembangan zaman, tetapi juga ingat akan warisan terdahulu. Bangsa yang terdidik dan besar salah satu indikatornya berupa menjaga warisan nenek moyang terdahulu. Tidak ada jalan lain kecuali merawat dan menjaganya.

***

Permainan Cokot Koin

(Nilai kerja keras, nilai kercedasan berpikir, dan nilai sportifitas)

Dok. Cokot Koin

Bulan Agustus tahun lalu di desa Tahunan, Pacitan mengadakan bermacam- macam perlombaan. Perlombaan dilakukan untuk mengisi hari kemerdekaan Indonesia. Perlombaan yang diikutsertakan semacam balap karung, bola voli, makan krupuk dan tarik tambang. Melihat antusias masyarakat hati merasa lega dan senang karena masyarakat mampu memaknai hari kemerdekaan. Meskipun tidak ikut berperang untuk melawan penjajah, tetapi mengisi kegiatan positif. Di sela-sela menikmati perlombaan itu teringat akan salah satu perlombaan yang tidak masuk dalam daftar. Sempat bertanya-tanya akan ketidakadaan permainan itu mengingat waktu kecil begitu di-*gandrungi*. Perlombaan yang dimaksud adalah *cokot koin*. Waktu kecil ketika masih di jenjang sekolah dasar, *cokot* koin masuk dalam daftar perlombaan. Tidak mengherankan setiap ada perlombaan selalu ikut ambil bagian. *Cokot* koin sebenarnya tidak sebatas untuk diperlombakan, tetapi sebagai salah satu permainan yang begitu mengasyikkan.

Praktiknya permainan *cokot* koin memiliki beragam versi, ada yang koin ditempelkan dalam semangka, terong, dan diletakkan di piring yang ditutup dengan tepung beras. Beragam versi itu tidak mengubah cara bermain dan nilai yang terkandung di dalamnya. Melalui keanekaragaman itulah justru menjadi permainan yang kaya akan kekhasan. Setiap daerah memiliki versi yang berbeda tergantung masyarakat dan kebudayaan yang berkembang.

Permainan yang menekankan kelincahan dan kekuatan mulut ini dalam proses bermainnya cukup mudah untuk dilakukan. Tidak seperti permainan *kasti* dan *gatheng* yang sedikit rumit. Pemain hanya perlu menyiapkan koin dan alat pendukung. Alat itu berupa tepung, semangka, atau terong tergantung kesepakatan bersama. Koin diletakkan di piring yang dicampur dengan tepung beras. Kalau medianya berupa tepung terigu. Berbeda menggunakan bahan lain semacam semangka akan ditencapkan dan dilumuri oli untuk menambah kesulitan. Setiap pemain diwajibkan mengikat kedua tangan tujuanya untuk menghindari dari kecurangan.

Koin yang diletakkan di piring dan ditaburi dengan tepung tentu akan memiliki kesulitan tersendiri dalam proses pengambilannya. Apalagi dilakukan dengan menggunakan dengan mulut tentu akan menambah level kesulitan. Untuk itu setiap pemain dituntut memiliki kecerdasakan berpikir dalam memenangkan pertandingan. Tidak lantas tergesa-gesa untuk mengambil dan memenangkan, tetapi membutuhkan trik atau teknik khusus agar mudah mengambilnya. Maka, di sinilah pentingnya permainan ini meskipun terlihat sederhana namun dalam praktiknya mengandung nilai edukasi, semacam kecerdasan berpikir.

Nilai kedua dalam permainan *cokot koin* adalah kerja keras. Kerja keras tercermin ketika pemain terus berusaha mencoba, tanpa memikirkan berapa kali mengalami kegagalan. Tidak cukup satu kali, bahkan berkali-kali untuk mengambil koin. Pemain tidak mudah putus asa terus berusaha untuk mencobanya. Melalui permainan inilah kepribadian anak terbentuk. Wujudnya berupa terus untuk mencoba meski kegagalan menghampiri. Demikian dalam kehidupan nyata, hidup yang semakin keras tentu diimbangi berbagai macam persaingan. Karenanya kehidupan tidak menutup kemungkinan menemukan batu

terjal kehidupan. Melalui semangat kerja keras akan memberikan nilai lebih untuk menghadapi kehidupan yang demikian. Jelas nilai ini begitu penting dimiliki generasi muda dalam kehidupan muktahir ini. Melalui permainan *cokot* koin sudah menjadi semacam tes, sehingga ketika menghadapi kegagalan dalam kehidupan nantinya yang nampak adalah terus untuk berusaha.

Era muktahir, kerja keras dan kecerdasan berpikir menjadi poin yang saling bersinergi. Kerja keras memang sangat dibutuhkan, karena tanpa kehadirannya segala hal tidak mungkin terwujud. Namun, jika kerja keras disandingkan dengan kecerdasan berpikir akan menghasilkan kekuatan yang luar biasa. Tercermin tidak hanya membanting tulang tetapi juga menggunakan otak untuk membuat sesuatu yang baru. Misalnya, petani kalau menanam ketela dengan bersusah payah. Ketika dijual dalam bentuk mentah harganya tentu lebih murah, namun ketika dijadikan olahan akan lebih tinggi harganya. Apalagi olahan itu mendapatkan sentuhan kreativitas akan berpengaruh terhadap nilai jual. Inilah yang menuntut seseorang untuk kerja keras diimbangi dengan berpikir cerdas.

Nilai ke tiga sportivitas. Setiap permainan akan menentukan siapa yang menjadi pemenang dan yang kalah. Sebagai seorang yang menang tentu akan merasakan kebahagiaan tersendiri, bahagia karena telah mampu menyelesaikan dengan baik dan mengalahkan lawan. Berbeda dengan lawan yang kalah, tidak menutup kemungkinan akan merasa kesal dan sedikit emosi karena terkalahkan. Ini alami terjadi pada manusia dalam berbagai kompetisi. Namun, yang terjadi dalam permainan *cokot* koin pemain yang kalah tidak lantas bersikap emosi, kesal, tidak terima, dan lainnya. Kejadian bukan sebuah khayalan, tetapi nyata terjadi seperti yang penulis alami ketika bermain *cokot* koin.

Selain itu, pemain juga tidak segan-segan untuk mengakui kekalahan dan mengucapkan selamat kepada kawan. Bukti lain ketika pulang saling bersama-sama seperti diawal permainan. Inilah sebuah nilai yang begitu penting dalam perkembang kepribadian pemain (anak). Bagaimana sebuah kekalahan tidak lantas menjadikan beban untuk memusuhi lawan, justru yang penting dilakukan adalah intropeksi diri. Begitu juga dalam kehidupan, tidak menutup kemungkinan akan

menemukan kekalahan (kegagalan). Melalui permainan itu, maka akan menyadari kekalahan adalah proses untuk belajar.

Nilai-nilai pendidikan yang tersemat dalam permainan tradisional *cokot* koin selayaknya menjadi pedoman bagi orang tua dan masyarakat untuk mendidik anak. Mendidik bukan dalam arti terjun ikut bermain, tetapi membiarkan anak bermain bersama teman sebaya. Kelelahan, sedikit luka, dan kotor bukan sebuah masalah yang diperhitungkan orang tua. Terpenting sang anak mendapatkan pendidikan untuk keberlangsungan kehidupan nantinya.

Begitu besar manfaat permainan tradisional sungguh disayangkan kehidupan muktahir ini masyarakat *abai* untuk melestarikan. Lebih-lebih memperlajari ulang dan mengingatkan masyarakat masih begitu samar ditemukan. Modernisasi juga memicu permainan tradisional terus mengalami kemunduran. Memahami realita itu sebagai generasi muda Jawa sewajibnya (i) mengingatkan pentingnya pendidikan karater anak sejak dini, (ii) pengaruh globalisasi terhadap sikap dan perilaku anak, (iii) mengingatkan akan nilai-nilai dalam permainan tradisional *cokot* koin, dan (iv) menjadi garda terdepan dalam melestarikan permainan tradisional *cokot* koin.

***

Permainan Damon Gambar

(Nilai kerja keras, nilai sportivitas, nilai patuh terhadap aturan, dan nilai nasionalisme)

Dok. Damon Gambar

Berbicara mengenai permainan *damon* gambar ingatan tertuju pada waktu Sekolah Dasar (SD). Setiap istirahat senantiasa melakuan permainan itu, tidak hanya waktu pulang dan sore hari juga melakukannya. Ini dilakukan karena bentuk kecintaan dan permainan yang mengasyikkan. Masih jelas dalam ingatan, waktu itu menyisihkan sedikit demi sedikit uang jajan hanya untuk membeli gambar sebagai media permainan. Bahkan rela tidak membeli jajan hanya untuk membelinya. Sungguh sebuah perjuangan yang bermakna. Perjuangan dan pengorbanan tidak berhenti pada uang jajan yang habis, tetapi juga pakaian yang rela berkotor-kotoran. Maklum dalam permainan ini dilakukan di lantai, anak terbiasa melakukan di *emperan* kelas. Tentu debu dan kotoran akan ikut terbawa ke pakaian. Tidak jarang ketika sampai di rumah akan dimarahi oleh ibu.

Sesungguhnya permainan *damon* gambar memiliki kesamaan dengan *damon* karet. Kesamaan itu terletak pada teknik permainan

yaitu dengan meniup dan cara bermainnya tidak jauh berbeda. *Damon* gambar sebagai permainan mengasyikkan bagi anak-anak di samping untuk bermain, tetapi juga sebagai ajang berkumpul. Tidak jarang ketika melakukan permainan sampai terkumpul berpuluh-puluh anak. Tidak untuk saling serang, tetapi saling beradu siapa yang paling jago.

Damon gambar dimainkan sekitar tiga sampai lima anak, namun dalam memainkan tidak dilakukan secara tim melainkan mandiri. Bahan yang digunakan tidak begitu sulit di dapat, berupa gambar ukuran 3x4 cm. Gambar ini banyak ditemukan di toko-toko mainan dengan harga yang tidak terlalu mahal, sekitar lima ribu per pak. Untuk memulai permainan dilakukan musyawarah terlebih dahulu guna menentukan jumlah gambar yang dijadikan alat permainan. Setelah dikumpulkan salah satu pemain memukul gambar dengan telapak tangan. Tujuannya tidak lain agar gambar tidak mudah terlepas ketika ditiup.

Untuk memulai permainan dilakukan *hompipah*, secara otomatis pemenang akan memulai permainan terlebih dahulu. Untuk memulai permainan dengan cara meniup sekuat mungkin, hingga gambar terlepas dari temannya. Gambar yang terlepas akan menjadi miliknya. Selesai meniup, pemainan akan berganti kepada lawan. Dalam proses ini setiap pemain diberikan kesempatan meniup satu kali secara bergiliran. Permainan akan kembali ke dirinya, ketika seluruh teman telah meniup gambar. Pemenang permainan *damon* gambar ditentukan dua cara, yaitu mendapatkan jumlah gambar paling banyak dan lawan telah kehabisan gambar. Menariknya terdapat pemenang utama, pemenang ini diambil dari pemain yang paling banyak mendapatkan gambar.

Setiap pemain bisa menerapkan berbagai teknik dalam meniup gambar. Dengan catatan tidak melakukan kecurangan yang merugikan lawan. Sehingga, setiap pemain saling beradu teknik dan kecerdikan untuk memenangkan permainan. Meskipun menggunakan berbagai teknik tidak muncul kecurigaan dan niat untuk melakukan kecurangan. Masing-masing pemain telah menyadari terdapat peraturan yang membatasi pemain untuk tidak berlaku curang.

Melalui permainan *damon* gambar kita dapat menemukan beragam nilai pendidikan untuk perkembangan karakter pemain (anak). Muncul sikap kerja keras dan semangat juang untuk memenangkan pertandingan.

Sikap yang demikian ketika dewasa memberikan kontribusi terbaik bagi dirinya. Kerja keras untuk meraih cita-cita melalui berbagai usaha, misalnya belajar dengan tekun. Dalam dunia kerja, semangat kerja keras sangat dibutuhkan untuk mewujudkan keberhasilan. Semangat yang pantas untuk diterapkan pula dalam berbagai sendi kehidupan.

Anak dalam permainan *damon gambar* akan tumbuh jiwa sportif, yaitu menjunjung nilai kejujuran dan menerima kekalahan. Kejujuran yang tercermin ketika pemain bersih dari perilaku kecurangan. Memahami dan mematuhi segala aturan yang berlaku dalam permainan. Melalui permainan ini secara tidak langsung menumbuhkan kejujuran pada anak. Sikap jujur ini ketika tumbuh dalam jiwa pemimpin kita, maka korupsi di negeri ini akan terpinggirkan. Begitu juga dengan anak, tidak menutup kemungkinan ketika dewasa nanti menjadi seorang pemimpin. Melalui penerapan nilai kejujuran dalam permainan *damon* gambar tentu akan menjadi amunisi untuk membentuk pemimpin yang bersih. Sehingga, jelas keberadaan permainan tradisional yang begitu erat kaitannya dengan nilai pendidikan.

Kehidupan muktahir ini kedewasaan menerima kekalahan masih begitu samar. Dalam setiap pertandingan bahkan dalam kehidupan menerima kekalahan secara bijak belum terwujud secara baik. Ada aroma ketidaksukaan dan dendam masih terus menjadi slimut tebal. Tentu ini menjadikan proses cacat dalam kepribadian. Namun, melalui pemainan tradisional *damon* gambar secara sendiri anak terbentuk sikap kedewasaan dalam menerima kekalahan. Ini tercermin pemain ketika mengalami kekalahan tidak lantas emosi, melainkan mengakui dan tidak mempermasalahkan. Bahkan, muncul niatan untuk terus berlatih hingga pertemuan berikutnya mampu mengalahkan.

Pemain (anak) juga diajarkan patuh terhadap aturan. Walaupun secara tidak tertulis aturan dibuat, pendek kata hanya melalui musyawarah (lisan). Masing-masing anggota mematuhi secara penuh kesadaran. Dalam permainan *damon* gambar, setiap pemain harus mematuhi aturan. Aturan itu berupa bekerja sama dengan lawan lain untuk menguntungkan dirinya atau sering disebut *curang*. Meskipun secara sederhana tidak dapat dideteksi kecurangan itu, namun dengan memperhatikan cara bermain serta gerak geriknya mampu dilihat.

Namun, dalam praktiknya pemain jarang melakukan kecurangan itu. Hal ini pernah alami penulis yang waktu kecil sering melakukan permainan *damon* gambar.

Damon gambar mengajarkan pula sikap nasionalisme kapada anak. Melakukan permainan tradisional secara tidak langsung ikut melestarikan salah satu warisan budaya bangsa. Anak-anak sebagai penerus bangsa memiliki tugas maha berat yaitu melestarikan budaya bangsa. Tanpa kesadaran untuk melestarikan akan menemukan bangsa yang kehilangan jati dirinya. Sehingga, melalui permainan *damon gambar* satu langkah dini untuk meneruskan warisan budaya bangsa kita.

Pemain yang telah memiliki jiwa nasionalisme melalui permainan tradisional. Tentu sangat disayangkan generasi muda jika berdiam diri, mengingat kejayaan masa silam tanpa berbuat. Untuk itu, generasi muda Jawa sewajibnya (i) mengingatkan orang tua akan pentingnya permainan tradisional *damon* gambar bagi perkembangan anak, (ii) mengingatkan dan menyadarkan perilaku masyarakat bangsa yang melupakan budaya luhur bangsa, utamanya permainan tradisional, dan (iii) mengkampanyekan gerakan melestarikan permainan tradisional Jawa.

***

Permainan Damon Karet

(Nilai Kerja Keras, nilai berpikir cerdas dan kreatif, dan nilai penghargaan kepada teman (Sportivitas)

Dok. Damon Karet

Permainan tradisional *damon* karet begitu berkesan di hati anak-anak Jawa. *Damon* (meniup) mengindikasi permainan ini praktis untuk dilakukan. Selain itu, tujuan untuk menghibur dan mengisi waktu luang juga menjadi indikator begitu berkesan permianan itu. Permainan biasa dilakukan sekitar tiga sampai enam pemain. Meskipun dilakukan secara bersama, *damon* gambar tidak dimainkan secara tim. Mengingat dalam proses meniup lebih menekankan pada individu, jika dilakukan kelompok permainan akan cepat berakhir.

Bahan yang digunakan dalam permainan ini berupa karet (untuk pembungkus nasi) seperti yang tertera dalam namanya. Karet yang biasa digunakan ibu rumah tangga untuk membungkus nasi inilah yang nantinya menjadi alat utamanya. Sebelum memulai permainan, pemain menyiapkan karet. Karet ini bisa ditemukan di toko-toko mainan dengan harga yang tidak terlalu mahal, satu pak sekitar lima ribu.

Dalam proses permainan, setiap pemain menyerahkan karet dengan jumlah yang telah disepakati, misalnya sepuluh karet setiap anak. Setelah menemukan kesepatan dilakukan *swit* untuk menentukan pemain yang memulai terlebih dahulu. Karet yang terkumpul *digeplek* (dipukul) dengan telapak tangan untuk merekatnya. Tujuan dari *digeplek* (dipukul) untuk mempererat antara karet satu dengan lainnya, sehingga mudah berpisah ketika ditiup.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam proses permainan sebagai berikut (i) meniup karet. Pemain yang mendapat giliran pertama memulai dengan meniup sekeras mungkin, (ii) karet yang terpisah dengan temannya akan menjadi miliknya, (iii) berganti giliran. Setelah satu pemain meniup karet langkah selanjutnya berganti kepada teman lain. Masing-masing pemain mendapatkan giliran satu kali bermain. Baru akan mengulang kembali ketika seluruh teman telah melakukan permainan. Permainan akan terus berputar hingga karet tidak tersisa, dan (iv) kemenangan. Pemain dikatakan menang apabila jumlah karet yang didapat lebih banyak dibandingkan lawannya, sedangkan pemain dikatakan kalah apabila karet miliknya telah habis.

Damon karet dalam proses permainan tentu memiliki cara tersendiri untuk memenangkan pertandingan, cara itu dapat disebut sebagai trik khusus. Trik yang hanya dimiliki oleh segelintir pemain saja. Hal ini bukan mengajarkan anak untuk curang atau bermain tidak *sportif*, tetapi mengajarkan untuk kreatif dan melatih kecerdasan berpikir. Kreatif dan cerdas dalam berpikir menjadikan salah satu nilai yang disuguhkan dalam permainan ini. Sekaligus pemain diajak untuk berpikir cepat dan kritis untuk menemukan teknik yang tepat. Tidak menutup kemungkinan karet sulit untuk di tiup karena berat, berbeda dengan *damon* gambar yang lebih ringan. Memudahkan dalam meniupnya.

Menariknya dalam permainan ini tanpa terikat lokasi. Maksudnya lokasi dapat dilakukan di mana saja, baik dimainkan dihalaman, lantai di dalam rumah, dan *emperan*. Dapat dilakukan diberbagai tempat (tidak terikat tempat), sehingga lebih fleksibel. Permainan *damon* karet mengajarkan anak untuk memiliki sikap kerja keras. Anak akan berusaha sekuat mungkin untuk meniup karet sehingga mampu terlepas dari temannya (karet lain). Tiupan yang pelan akan merugikan dirinya,

karena karet tidak terlepas. Dengan begitu pundi-pundi karet yang didapat pun akan semakin menipis. Peluang untuk memenangkan permainan pun semakin sedikit. Jelas dalam kaitan ini pemain (anak) dididik untuk siap tempur, siap kerja keras, dan siap berjuang tinggi untuk memenangkan pertandingan. Orang tua dan guru tentu berbahagia memahami hal ini karena akan berimbas pada sikap kerja keras untuk belajar dan mengapai cita-cita.

Nilai lain yang tersemat dalam permainan di atas adalah penghargaan terhadap teman. Setiap pemain selalu menerima kekalahan yang dideritanya. Tidak menuduh teman berbuat curang atau bahkan memusuhinya. Tetapi, yang tercermin adalah mengakuinya, bahkan memberikan ucapan selama kepada lawan yang memenangkan permainan. Lawan yang kalah justru termotivasi untuk mengalahkan dengan terus berlatih, baik secara individu maupun dengan teman sebayanya. Hal itu membuktikan bahwa dalam permainan *damon* karet tergambar sikap saling menghargai kemenangan lawan. Dalam kehidupan modern sikap demikian sangat dibutuhkan karena akan menjauhkan dari sikap dendam, misalnya dalam olah raga (sepak bola) ketika kalah memang harus diakui bahwa dari segi permainan dan *skill* masih dibawahnya. Dengan sikap menerima akan tetap terjalin kekerabaran karena tidak ada yang merasa dirugikan.

Beragam nilai dalam permainan *damon* karet di atas, mengingatkan kita tentang nilai karakter. Sebagai generasi muda Jawa selayaknya (i) mempelajari ulang dan memahami nilai-nilai dalam permainan tradisional *damon* gambar, (ii) mengingatkan pentingnya penumbuhan pendidikan karakter anak sejak dini, dan (iii) mengajak seluruh lapisan masyarakat menjadi episentrum dalam melestarikan permainan tradisional *damon* gambar.

Melalui permainan *damon* gambar jelas membentuk karakter pemain (anak) misalnya sikap kerja keras, menghargai, mengakui kekalahan, sportif, dan jujur. Melalui sikap itu nantinya akan mampu tumbuh dan terpatri dalam jiwa anak. Akhirnya kita memahami permainan *damon* karet tidak hanya mengajak anak untuk bermain lepas tanpa nilai, tetapi bermain sambil belajar nilai-nilai pendidikan.

***

Permainan Delikan Lidi

(Nilai demokratis, nilai patuh terhadap aturan, nilai sportivitas, dan nilai percaya diri)

Dok. Delikan lidi

Permainan tradisional *delikan lidi* dipahami dari asal kata *delikan* dalam bahasa Indonesia berarti menyembunyikan. Lidi sendiri berupa bahan utama sapu tradisional yang terbuat dari punggung daun kelapa. Dapat dijabarkan *delikan lidi* diartikan sebagai permainan untuk mencari lidi yang disembunyikan. Lokasi persembunyian dilakukan di tanah khusus dengan berbagai peraturan. Tugas dari lawan tidak lain mencari lidi. Alat yang digunakan juga berasal dari lidi, sehingga muncul istilah "lidi makan lidi".

Permainan ini cukup mudah dalam pelaksanaannya. Pemain hanya menyediakan lidi dan lokasi yang cocok untuk persembunyian. Lokasi persembunyian dibatasi dengan lingkaran. Lidi hanya boleh disembunyikan di area lingkaran. Jika melanggar pemain dikenai sangsi berupa wajib untuk menunjukkan tempat persembunyian lidinya. Secara tidak langsung akan mengalami kekalahan. Pelanggaran dalam proses ini dapat diketahui ketika pemain lawan mencari persembunyian, ketika

dalam lingkaran tidak dapat ditemukan tedapat dua kemungkinan (i) terlalu dalam menyembunyikan lidi, (ii) ada trik khusus yang digunakan, dan (iii) melakukan pelanggaran dengan disembunyikan di luar lingkaran.

Seperti pada permainan tradisional pada umumnya. Sebelum memulai melakukan ritual khusus berupa *hompipah* untuk menentukan siapa yang kalah dan menang. Pemain yang kalah bertugas untuk menemukan lidi yang disembunyikan. Dalam hitungan 1-10 pemain lawan berkewajiban untuk menyembunyikan lidi di tempat yang diinginkan. Sedangkan, pemain yang bertugas pencari menutup mata dengan kain.

Cara untuk menyembunyikan lidi cukup mudah. Lidi dimasukkan di dalam tanah dengan dipotong (ukuran sesuai dengan keinginan). Media yang digunakan untuk memasukkan pun juga menggunakan lidi. Dengan cara menekannya hingga tidak terlihat. Tujuannya agar tidak ada bekas lubang, sehingga akan merugikan dirinya. Setelah selesai lingkaran ditaburi dengan debu. Hal ini bertujuan untuk menghilangkan bekas lidi yang disembunyikan. Tahap akhir pemain yang kalah berusaha untuk menemukan lidi yang disembunyikan.

Lidi pemain yang ditemukan dianggap kalah, sedangkan yang tidak kunjung ditemukan dianggap pemenang. Kewajiban pemenang adalah menunjukkan lidi yang disembuyikan. Tujuannya tidak lain untuk menghindari kecurangan. Ketika lidi telah ditemukan seluruhnya permainan akan berlajut kembali dengan lokasi yang berbeda. Pemain akan melakukan hal sama seperti di awal, *hompipah*, proses menyembunyikan, dan proses mencari. Permainan akan terus berlanjut hingga menemukan kesepakatan untuk mengakhirinya. Pemenang utama dalam permainan ini berupa hasil akumulasi dari berapa kali lidi tidak ditemukan lawan.

Dicermati dari segi permainan, *delik*-an lidi mengandung beragam nilai pendidikan untuk perkembangan karakter anak. Anak disamping bermain sebagai pelepas jenuh dan berkumpul bersama kawan. Secara tidak sadar memperoleh nilai-nilai yang tentu berguna untuk kehidupannya. *Pertama,* demokratis. Nilai ini terwujud dalam tindakan ketika anak melakukan *hompipah*. Tujuan dilakukan tidak lain untuk

menentukan pemain yang kalah dan menang secar adil. Sehingga, tidak menimbulkan perselisihan antar kawan. Sikap adil inilah akan terbentuk dalam diri anak seiring permainan berlanjut. Sikap adil akan mengakar dalam tubuh dan jiwa anak dan kedepannya menjadi garda terdepan dalam sikap adil. *Kedua,* patuh terhadap aturan. Sikap ini tercermin ketika pemain menyembunyikan lidi dengan persyaratan harus tetap berada di area kotak. Walaupun pemain yang kalah tidak melihat di mana menyembunyikan lidinya. Aturan yang terus dihormati dan dipatuhi oleh setiap pemain. Karena jika melakukan pelanggaran justru merugikan dirinya berupa kekalahan. Sikap patuh dalam permainan lambat laun akan tertanam dalam diri anak, sehingga ketika di lingkup sekolah misalnya akan senantiasa mematuhi tata tertib sekolah. *Ketiga,* sportivitas. Dalam setiap pertandingan selalu ada yang kalah dan menang. Namun, dalam permainan *delik-an* lidi anak senantiasa mengakui kekalahan dan menerima dengan ikhlas.

Keempat, percaya diri. Dalam proses permainan *delik-an* lidi pemain tidak pernah berpikir akan mengalami kekalahan. Bagi pemain, bermain dan senantiasa senantiasa berpikir mampu menemukan lidi lawan. Tidak pernah berpikir bahwa dirinya nanti akan kesulitan untuk menemukan atau justru tidak menemukan sama sekali. Pemikiran demikian menunjukkan akan sikap percaya diri. Kita bisa membayangkan bagaimana kalau akan memulai permainan berpikir kalah atau tidak mampu menemukan tentu kekhawatiran ini akan menurunkan semangat juang. Inilah yang patut dibanggakan melalui permainan ini akan melipatgandakan motivasi. Namun, percaya diri tetap dalam batas aman artinya tidak mengarah pada sikap sombong.

Memahami permainan terdahulu yang bernilai luhur di atas, tentu sebagai generasi muda pantas berbangga. Tidak saja bangga tetapi sewajibnya (i) mengajak seluruh masyakat untuk menghidupkan kembali permainan tradisional *delik*-an lidi yang menghilang ditelan zaman, (ii) mengingatkan nilai-nilai pendidikan yang berpengaruh besar bagi perkembangan kepribadian anak, dan (iii) terus mengupayakan melestarikan budaya luhur permainan tradisional yang keberadaanya serupa guru yang memberikan berkah ilmu bagi anak bangsa.

***

Permainan Dorong Ban

(Kerja keras, Toleransi, Keberanian atau percaya diri, dan Sportivitas)

Dok. Dorongan Ban

Masyarakat begitu mengenal permainan dorongan ban. Permainan yang menjadi salah satu permainan favorit bagi anak-anak Jawa. Seperti namanya dorongan, berarti cara memainkan dengan cara mendorong. Media yang digunakan terbilang sederhana hanya berupa ban bekas. Ban yang digunakan berupa ban bekas sepeda motor. Permainan ini memiliki daya tarik tersendiri. Tidak terbatas pemain diajak untuk berlari mengikuti ban yang bergelinding, tetapi harus mengendalikannya agar tidak terjatuh. Butuh keseimbangan, kekuatan fisik, dan stamina yang bagus untuk memenangkan pertandingan. Disinilah permainan ini begitu menarik sekaligus menantang bagi pemain yang mayoritas anak-anak Jawa.

Dalam permainan dorong ban, ada peralatan penunjang disamping ban sebagai peralatan yang utama. Peralatan itu berupa sandal bekas. Tujuannya sebagai alat untuk mengarahkan ban di jalur yang ditentukan. Lokasi juga penting untuk diperhatikan, karena tidak sembarang tempat

bisa dilakukan permainan itu. Butuh lokasi yang sedikit turunan, berkelok, tanjakan, dan menikung. Sehingga, dalam proses permainan seorang individu tidak hanya mengendalikan ketika turunan, tetapi saat berkelok dan mendorong dalam tanjakan. Tidak menutup kemungkinan ketika lokasi hanya turunan akan mempermudah pemain dalam mengendalikan ban.

Permainan ini biasanya dilakukan ketika pulang sekolah. Sekaligus untuk menghemat tenaga sembari menuju ke rumah. Untuk memulai permainan terlebih dahulu membagi tugas, tugas terdiri atas pemain, pengamat permainan, dan wasitnya. Wasit bertugas memberikan aba-aba tanda mulai dan berakhir pertandingan, sedangkan pengamat bertugas mengawasi pemain agar tidak melakukan kecurangan. Tugas pengaman inilah yang paling berat di samping ikut berlari harus melihat seksama pemain lain yang berkompetisi. Pengamat permainan ini diambil dari pemain yang paling senior dan pandai permainan. Sehingga, telah diakui ketika bertugas. Panjang arena bermain kurang lebih 700 meter. Permainan dimulai ketika masing-masing anak saling berjajar dan peluit dibunyikan. Ketika sampai tujuan (*finish*) yang telah ditentukan, pemain berkewajiban untuk kembali ke tempat semula. Pemain yang pertama menyentuh garis *finish* dinyatakan sebagai pemenang.

Melihat dari cara bermain akan menemukan beragam nilai untuk perkembangan karakter anak. *Pertama,* nilai kerja keras. Nilai ini nampak ketika anak terus berlari memenangkan pertandingan. Bagaimana usaha yang dilakukan untuk menjadi seorang yang tercepat dalam pertandingan. *Kedua,* toleransi. Seorang pemain tidak memperdulikan muasal lawan atau kawan. Tidak memperdulikan agama, ekonomi keluarganya, keturunannya dan lainnya. Bermain dengan penuh suka cita dan saling menghargai. Sikap demikian sangat dibutuhkan dalam kehidupan bernegera apalagi Indonesia adalah negara yang beragam suku, agama, ras, dan aliran (SARA). Ini memungkinkan akan tercemin kehidupan yang harmonis dan penuh dengan kerukunan. Salain itu, juga telah mengamalkan nilai-nilai pancasila melalui sikap toleransi. *Ketiga,* sportivitas. Sikap ini telihat ketika ketika selesai bermain tanpa terjadi perselisihan. Selain itu, sporttivitas juga didukung dengan peraturan-peraturan dan pembagian tugas antara wasit dan pengamat

pertandingan. Sehingga, jelas sportivitas akan mampu terwujud. Tidak mengherankan ketika selesai bermain, pemain senantiasa seperti berangkat. Pulang dengan senyuman, tanpa beban, dan rasa dendam di hati. Meskipun tidak selalu pulang dengan kemenangan, tetapi tetap teguh menciptakan keharmonisan dalam permainan. Masing-masing individu menyadari proses permainan telah dilakukan secara adil.

Keempat, keberanian dan percaya diri. Pemain dalam proses permainan senantiasa diajak untuk berlari. Di samping teknik dalam mengendalikan ban juga kecepatan berlari yang menjadi poin penentu kemenangan. Pemain tidak merasa takut bahkan akan terjatuh dan mengalami luka. Ditambah tanpa menggunakan alas kaki, tidak menutup kemungkinan terkena pecahan batu dan benda tajam lainnya. Realita yang terjadi pemain tidak dijadikan beban, tanpa rasa takut, terpenting bermain, dan memenangkannya. Sikap yang demikian akan menjadi bekal dalam kehidupan. Terwujud sikap berani untuk menghadapi permasalahan dan berani bertanggung jawab atas kesalahan yang diperbuat.

Uraian mengenai permainan tradisional dorongan ban mulai dari filosofi, cara bermain, aturan, hingga nilai-nilai pendidikan. Membukakan pemahaman bahwa permainan yang kini mulai luntur sesungguhnya serupa rumah ilmu yang mengalirkan keberkahan ilmu. Untuk itu, sebagai masyarakat Jawa selayaknya (i) mengingatkan akan nilai-nilai pendidikan dalam permainan tradisional dorongan ban, (ii) meluruskan paradigma permainan tradisional sebagai permainan yang *ndeso* dan *jadul,* dan (iii) mempelopori gerakan cinta terhadap permainan tradisional utamanya dorongan ban.

***

Permainan Engkleng

(Nilai kerja keras, nilai demokratis, nilai toleransi, dan nilai sportivitas)

Dok. Engkleng

Sekitar satu bulan yang lalu, penulis pergi ke sawah untuk membantu ibu mengumpulkan *damen* (batang padi) sebagai pakan ternak. Perjalanan dari rumah ke sawah kurang lebih 20 menit dengan berjalan kaki. Kalau ditempuh menggunakan sepeda motor lebih efesien, tetapi jalan yang dilalui begitu sulit. Jalan yang dilalui melewati dekat perkarangan tetangga, pematang sawah, dan jalan setapak para petani. Ketika melewati pekarangan salah satu tetangga, tiba-tiba pandangan tertuju pada bekas garis kotak-kotak yang berjajar 6 dan ada bekas *gentheng* (atap rumah terbuat dari tanah), rerumputan, dan lokasi yang berantakan dengan benda-benda lainnya. Memandang kotak-kotak itu secara seksama tiba-tiba teringat suatu di waktu kecil. Mencoba berpikir secara jeli. Tidak begitu lama teringat bahwa kotak-kotak itu merupakan bekas permainan tradisional yaitu engkleng atau *pecle*. Ingatan pun tertuju pada masa silam ketika duduk dibangku sekolah dasar setiap sore bermain bersama sampai lupa waktu dan bahkan lupa untuk makan.

Akhirnya sang ibu yang kembali marah-marah. Sebuah ingatan yang mengasyikkan tentang sebuah permainan tradisional.

Engkleng atau disebut *pecle* merupakan permainan yang sering dilakukan oleh anak perempuan. Namun, seiring berkembangnya monopoli itu mulai luntur sehingga lelaki tidak *sungkan* (malu) untuk memainkannya. Permainan ini dilakukan dengan membentuk tanah secara berkotak-kotak. Jumlah kotak terdiri enam buah dengan bercabang pada bagian kotak nomor lima. Cabang yang dimaksud kotak tambahan di sebelah kanan dan kiri. Tujuannya untuk membentangkan kedua kaki sekaligus untuk melepas lelah. Karena dalam permainan ini tumpuan utama mayoritas menggunakan satu kaki.

Media lain yang digunakan berupa *gentheng* berbentuk persegi empat. Ukuran tidak terlalu lebar, sekitar 4x5 cm. *Gentheng* inilah yang menjadi kunci dari permainan karena akan menentukan arah pemain melompat ke kotak. Untuk memulai permainan dilakukan *hompipah*. Pemain melempar *gentheng* ke kotak pertama. Melompat ke kotak kedua menuju ke kotak terakhir dan kemudian kembali. Intinya dalam permainan ini kotak yang dilempar *gentheng* harus dilewati. Jika tidak pemain akan dianggap gugur.

Pemain sebelum sampai kotak pertama. Tugas pemain berikutnya mengambil pecahan *gentheng* dan melewatinya. Hal demikian berulang sampai seluruh kota dilalui dengan baik. Ketika seluruh kotak telah dilempar genteng dan dilewati. Langkah berikutnya pemain kembali melemparnya namun dengan cara yang berbeda, yaitu berbalikkan badan. Kotak yang terkena *gentheng* berarti menjadi miliknya. Pemain lawan harus melewati dan tidak boleh sesekali menyentuh ketika dalam proses pemainan.

Proses permainan ada beberapa kesalahan yang menjadikan permainan dapat berpindah ke lawan. *Pertama,* pemain ketika mendarat dari lompatan menyentuh garis. Garis di sini seluruh garis yang terdapat dalam permainan. *Kedua, gentheng* yang dilempar tidak mengenai sasaran, misalnya yang dituju kotak kedua, tetapi mengenai kotak ketiga. *Ketiga, gentheng* melenceng jauh dari kotak sasaran.

Dalam permainan *engkleng* pemain dikatakan menang apabila seluruh kotak telah dikuasai. Paling tidak kotak yang dikuasai lebih

banyak dari lawan. Pemain yang kalah merasa belum puas dapat mengulang permainan kembali melalui musyawarah. Dengan begitu kotak akan kembali kosong seperti semula. *Hompipah* pun kembali dilakukan untuk mengacak pemain sehingga terwujud keadilan.

Menang dan kalah hal wajar dalam setiap pertandingan. Justru yang menjadi tidak wajar ketika kalah dan melakukan tuduhan kecurangan kepada lawan. Tentu akan bersinggungan dengan rasa ketidaknyamanan. Berbeda dalam permainan ini, pemain yang kalah tidak lantas melakukan berbagai tuduhan. Tetapi, menerima dengan ikhlas dan beranggapan kekalahan karena dirinya yang kurang pandai. Memunculkan semangat untuk terus berlatih agar nanti mampu mengalahkan. Sikap tersebut menjadi bagian dari nilai yang tersemat dalam permainan *engkleng*.

Nilai Kerja keras juga muncul dalam permainan di atas. Sikap ini muncul ketika permain berusaha untuk melewati satu persatu kotak yang mendapatkan lemparan *gentheng*. Dimulai dari kotak pertama hingga menuju kotak tertinggi (ke enam). Ketika pemain lawan mampu mengusai kotak yang lebih banyak, misalnya 2-3 tingkat kesulitan akan bertambah. Karena kotak lawan tidak boleh dipijak, harus dilalui dengan cara melompatnya. Dalam proses ini tidak jarang pemain banyak mengalami kegagalan dalam melompat karena kurang teliti dan terampil. Banyak pula pemain yang terjatuh karena gagal melompat. Kegagalan itu tidak lantas menjadikan semangat kendor atau menurun. Namun, terus berusaha untuk melewati dan memenangkannya. Hal itu dibuktikan pemainan *engkleng* dilakukan sampai seluruh kotak habis. Melalui penjabaran itu pantas ketika nilai kerja keras yang terdapat dalam permainan *engkleng*. Secara otomatis jiwa kerja keras telah terbentuk secara perlahan.

Terakhir nilai demokratis. *Hompipah* merupakan wujud dari sikap demokratis itu. Melaluinya pemilihan pemain akan terasa lebih adil, tidak ada yang merasa dirugikan atau diuntungkan. Melalui *hompipah* itu sekaligus menjadi media pemain untuk terhindar dari tindakan perselisihan. Meskipun secara sederhana anak diajak untuk berguru tentang proses adil dalam sebuah pertandingan. Justru inilah yang akan membentuk dan memoles karakter anak. Sehingga, ketika dewasa akan

teringat dan diaplikasikan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Nilai-nilai yang diuraikan di atas secara alami akan terbentuk dalam diri anak. Tercemin perilaku bermain sambil belajar. Keuntungan ganda akan di dapat anak dalam proses permainan. Ketika dewasa sikap adil, menghargai dan menghormati orang lain yang berbeda suku, agama, maupun aliran serta sikap pantang menyerah akan melekat dalam diri. Sehingga, akan menjadi penerus bangsa yang berbakal nilai-nilai luhur.

Begitu disayangkan jika di era modern sekarang permainan *engkleng* kurang diminati dan tergerus oleh perkembangan zaman. Sebagai generasi muda Jawa sepantasnya menjadi pioner untuk melestarikan dan memanfaatkan permainan tradisional *engkleng* sebagai media pendidikan. Lenyapnya permainan tradisional, sebagai sinyal runtuhnya salah satu media mendidik anak. Untuk itu, mari bersama melestarikan untuk kebaikan bangsa kedepannya.

***

Permainan Gatheng

(Nilai kerja keras, nilai toleransi, nilai demokrasi, dan nilai disiplin)

Dok. Gatheng

Beberapa waktu lalu ketika sedang berkunjung ke rumah saudara. Sampai depan rumahnya menginjak batu-batu kecil. Hampir saja terpeleset karena menginjak batu yang lumayan banyak dan tajam. Tanpa berpikir panjang mencoba untuk memindahnya ke tempat yang lebih aman agar tidak diinjak orang lain. Sembari merapikan batu-batu berbentuk bulan setengah kotak itu. penulis teringat akan permainan waktu kecil. Teringat ketika bermain tanpa mengenal lelah serta sudah dipastikan pulang dengan keadaan seluruh badan dan pakaian kotor. Mencoba untuk menerka dan mengingat ulang nama permainan itu. Karena telah lama tidak memainkan maklum sedikit lupa. Tiba-tiba dari dalam rumah keluar dua anak kecil. "ayo bermain *gatheng*". Seperti memberikan stimulus akhirnya teringat akan permainan itu.

Permainan tardisional *gatheng* bisa disebut sebagai permainan yang ramah lingkungan. Nampak dari alat yang digunakan, seluruhnya bersumber dari kekayaan alam. Alat utama dalam permainan berupa

krikil (batu kecil). Krikil di dapat dari sungai dan juga dari bekas orang memecah batu untuk bangunan. Jumlah batu krikil berkisaran enam sampai duabelas atau tergantung kesepakatan individu. Krikil yang diambil diusahakan tidak terlalu tajam dengan bentuk bulan setengah kotak. Tujuannya tidak lain untuk keamanan, krikil yang tajam akan melukai tangan dan menyulitkan permainan. Sehingga, dalam bermain anak *rileks* dan fokus untuk menang tanpa memikirkan tangan yang terluka.

Cara bermainan *gatheng* cukup mudah. Setelah mempersiapkan batu krikil, pemain melakukan *hompipah* untuk menentukan siapa yang kalah dan menang. Pemenang berkesempatan untuk memulai permainan terlebih dahulu. Adapaun cara untuk memulai permainan sebagai berikut: (i) krikil ditebar dilantai atau di tanah. Tujuan ditebar untuk memisahkan kerikil yang satu dengan lainnya atau secara sederhana untuk mengacaknya. Tujuan lain untuk menyulitkan ketika diambil, (ii) pemain mengambil salah satu krikil untuk dijadikan umpan, (iii) krikil umpan dilempat ke atas, bersamaan dengan itu pemain mengambil dua krikil sekaligus yang menyebar di lantai, dan (iv) proses pengambilan krikil bertahan sampai krikil yang ada di lantai habis.

Permainan *gatheng* manariknya dapat dilakukan secara berulang. Maksudnya ketika permain mengambil dua krikil di atas telah selesai tanpa melakukan pelanggaran akan berlanjut ke tahap selanjutnya. Langkah itu berupa mengambil krikil sebanyak tiga buah tiga dan terakhir seluruh krikil yang berada di lantai. Sebagai langkah terakhir seluruh krikil digenggam dan dilemar ke atas, kemudian ditangkap dengan punggung tangan. Proses inilah yang memberikan nilai kepala pelakunya. Jumlah krikil yang ditangkap akan memberikan nilai bagi pemain.

Proses permainan, pelaku dianggap gagal apabila dalam melempar tidak bisa menangkap atau krikil yang diambil tidak sesuai dengan aturan. Secara otomatis permainan akan berpindah ketika lawan gagal dalam menangkap krikil yang dilempar ke atas dan mengambil krikil tidak sesuai aturan, misalnya aturan kedua mengambil krikil sebanyak dua buah, tetapi hanya dapat mangambil satu.

Dalam permainan ini pemain dikatakan menang jika memperoleh nilai terbanyak. Nilai diambil dari akumulasi jumlah krikil yang ditangkap melalui punggung tangan. Jika ingin berlanjut namun kondisi tidak memungkinkan, misalnya waktu telah petang. Permainan bila diulang kembali dilain kesempatan dengan melanjutkan nilai yang telah ada. Hal ini sering dialami penuh tempo dulu dan tidak jarang dilakukan secara berulang hingga berminggu-minggu.

Dicermati dari cara bermain, *gatheng* mengandung nilai yang berguna untuk membentuk katakter anak. *Pertama,* nilai kerja keras. Proses mengambil krikil tidak mudah apalagi berada di lantai. Bentuk krikil pun tidak beraturan, ada yang bulat, setengah bulat, dan kotak. Bentuk inilah yang semakin mempersulit dalam proses pengambilan. Jika salah mengambil atau tidak dapat mengambil akan gagal dalam permainan. Justru yang tercermin pemain tidak lantas putus asa, terus berusaha untuk mencoba secara berulang. Meskipun kegagalan senantiasa tanpa diduga, tetapi usaha terus berlanjut. Sikap yang nampak demikian menjadikan indikator bahwa permainan *gatheng* mampu membentuk anak bersikap kerja keras. Dalam kehidupan ketika dewasa anak secara otomatis mengaplikasikan semangat kerja keras yang diperoleh melalui permainan *gahteng* di waktu kecil. Belajar waktu kecil akan mengendap hingga dewasa.

Kedua, toleransi. Sikap toleransi ini dapat dilihat dari cara pandang pemain yang tidak membeda-bedakan. Pemain tidak pernah berpikir siapa lawan dan kawan, dalam arti dilihat dari segi sosial, agama, keturunan, dan lainnya. Pemain (anak) tidak pernah mengenal apa arti toleransi dan konseppnya bagaimana, namun dalam praktiknya lebih dari sekedar teori. Hal ini tidak terlepas dari sikap anak yang tidak membedak-bedakan dan saling menghormati. Anak tidak berpikir lawan yang tidak satu golongan, misalnya secara agama tidak boleh ikut bermain. Justru yang terjadi sekat pembagian tersebut luntur dalam jiwa anak. Nampaknya orang tua, guru, dan masyarakat bangga dengan tingkah laku generasi bangsa ini melalui permainan *gatheng*. Tanpa sadar mereka telah belajar bagaimana hidup rukun dengan perbedaan yang mengelilinginya dan terpenting saling menghargai (tidak membeda-bedakan).

Ketiga, disiplin. Sikap ini nampak ketika pemain melempar krikil. Muncul sikap kehati-hatian karena akan bersinggungan dengan nasib dirinya dalam permainan. Tidak terlalu tinggi dan tidak teralu rendah. Jika terlalu tinggi akan sulit untuk ditangkap, begitu juga ketika lemparan terlalu rendah. Perlu kediplinan untuk menjaga asa kemenangan dan melanjutkan permainan. Sikap disiplin dalam permainan ini akan secara perlahan terus tersemat dalam diri anak. Ketika dewasa akan senantiasa bersikap disiplin dalam berbagai kegiatan, misalnya bekerja. Sehingga, melalui sikap disiplin ini seorang akan mempermudah dalam menemukan jalan kesuksesan.

Keempat, demokrasi. Sikap ini tercermin ketika anak sebelum melakukan permainan melakukan *hompipah,* sebuah konsep sederhana tentang keadilan. Melalui *hompipah* masing-masing individu secara ajak (random) akan disatukan dengan individu lainnya. Ajaran sederhana tentang sikap adil yang nampak dalam permainan *gatheng*. Anak mungkin tidak memahaminya secara teori, tetapi paling tidak paham bagaimana untuk bersikap adil dengan orang lain. Sikap inilah yang secara perlahan menyentuh bawah sadar anak dan akhirnya akan terus membekas.

Sungguh memahami permainan tradisional *gatheng* di atas seakan memahami tentang pembelajaran di sekolah yang mengajarkan tentang nilai-nilai pendidikan. Perbedaannya di sekolah diajarkan oleh seorang guru, namun dalam permainan ini akan memahami dan menemukan sendiri melalui proses serta praktik langsung. Sebuah permainan yang tidak lagi sekadar permainan biasa, tetapi lebih dari itu sebuah warisan leluhur yang mengajarkan nilai luhur. Untuk itu, sebagai generasi muda Jawa sewajibnya (i) mengajak orang tua untuk memahami ulang permainan tradisional *gatheng*. Memahami nilai dan cara bermain untuk kedepannya mengajak sang anak melakukannya, (ii) mengajak generasi muda untuk berkampanye melestarikan permainan tradisional *gatheng,* dan (iii) memberikan pemahaman akan dampak negatif anak tanpa pendidikan karakter sejak dini.

***

Permainan Glindingan

(Nilai peduli lingkungan, nilai peduli terhadap sesama, dan nilai demokrasi)

Dok. Glindingan

Kata *gelindingan* berasal dari kata menggelinding. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti bergerak memutar berguling-guling. Penjelasan itu sejalan dengan permainan *glindingan* itu sendiri. Permainan yang lebih mengutamakan pada jarak tempuh mengelinding suatu benda. Media yang digunakan bermacam-macam, bisa berupa kayu dan batu. Kayu dipotong menyerupai ban disebut sebagai ban kayu, sedangkan batu yang berbentuk bulat disebut sebagai ban batu. Dalam praktiknya bahan ban batu jarang dipakai karena membahayakan orang lain.

Dolanan anak *glindingan* memiliki kesamaan dengan permainan *glindingan ban* seperti yang dibahas di atas. Dalam permainan *glindingan* ini perbedaan terletak pada alat dan cara bermainnya. Tidak mengherankan dalam permainan tradisional memiliki kesamaan nama dan cara bermain. Hal ini tidak terlepas dari peran masyarakat yang membawa permainan melewati batas daerah.

Anak-anak Jawa biasa melakukan permainan *glindingan* ketika pulang sekolah. Untuk menghilangkan rasa lelah dan kejenuhan dalam perjalanan. Permainan ini dilakukan secara individu dengan jumlah pemain tidak terbatas. Tergantung kesepakatan bersama akan jumlah pemain yang diperbolehkan untuk ikut. Uniknya tidak terbatas dalam satu gender saja, yaitu laki-laki. Perempuan juga diperbolehkan untuk ikut dalam permainan. Jika yang bermain perempuan diberikan kemudahan, berupa boleh dilakukan secara kelompok minimal dua orang.

Permainan yang begitu menekankan kejelian ini dilakukan tidak sembarang tempat, hanya tempat-tempat khusus yang diperbolehkan. Tempat yang memiliki turunan panjang, landai, dan jauh dari tempat yang bertebing. Selain untuk masalah keselamatan, kecerdasan, dan lama permainan juga diperhitungkan.

Bagi masyarakat pedesaan untuk menemukan lokasi yang cocok dalam permainan *glindingan* tidak begitu sulit. Mayoritas daerah pedesaan terdiri pegunungan. Lokasi pun juga bervariasi, berkolok-kelok dan ada tanjakan yang tidak terlalu juram. Sehingga, sangat cocok untuk permainan itu.

Pemain sebelum memulai pertandingan terlebih dahulu mempersiapkan alat secara bersama-sama. Alat yang digunakan berupa kayu yang dipotong berbentuk seperti ban. Secara bersama mencari kayu dan membuat secara bersama pula. Jika, permainan dilakukan secara mendadak dengan menggunakan alat seadanya, misalnya menggunakan buah jambu.

Cara permainan pun cukup praktis. *Pertama,* menyiapkan media permainan. Dalam mempersiapkan media dilakukan secara musyawarah untuk menentukan keseragaman antar individu. Dimaksudkan untuk menghindarkan rasa tidak adil. Tidak menutup kemungkinan alat yang berbeda akan menimbulkan kecurigaan. *Kedua,* ban kayu untuk permainan dijajar. Dalam proses ini menentukan salah satu pemain sebagai wasitnya. Setelah wasit mengintruksikan dimulai masing-masing pemain mulai mendorong. *Ketiga,* pemain secara bersama mengikuti ban kayu. Tujuannya untuk mengawalnya sekaligus menghindari salah jalur atau terhampat sesuatu benda. Pemain dikatakan menang apabila

(i) ban kayu *finish* terlebih dahulu, (ii) ban kayu lebih jauh dibandingkan lawan, dan (iii) ban kayu lawan meluncur bebas tidak terkendali dan keluar dari rute pertandingan.

Sejalan dengan permainan pada umumnya, *glindingan* juga memiliki peraturan yang mengikatnya. Permainan ini memiliki peraturan secara lisan dan mudah untuk ditaati. Adapun peraturan tersebut berupa (i) pemain dilarang melempar ban kayu dengan tujuan untuk mencuri jarak dengan teman yang lain, melainkan dengan mendorongnya secara perlahan. Tahap ini biasa terjadi ketika akan memulai pertandingan, (ii) melakukan kecurangan dengan menganggu ban kayu milik lawan, dan (iii) memprovokasi lawan yang lemah dalam pertandingan.

Dicermati dari cara bermain, permainan tradisional *glindingan* mengandung nilai- nilai yang bermanfaat bagi perkembangan karakter anak. *Pertama,* peduli lingkungan. sikap demikian terlihat dari bahan yang digunakan. Pemain memanfaatkan anugrah Tuhan yang diberikan melalui permainan. Memanfaatkan untuk membuat permainan tradisional *glindingan*. Kata lain anak mampu memanfaatkan secara bijak kekayaan alam negerinya. Sikap demikian secara tidak langsung membentuk perilaku anak untuk senantiasa menjaga alam. Karena alam memberikan sesuatu yang bermanfaat bagi kehidupan manusia. Ketika dewasa akan tumbuh perilaku cinta terhadap alam ibu pertiwi. Meskipun dari hal sederhana memanfaatkan untuk hal kecil, tetapi dari hal sederhana itulah akan menjadi kebiasaan yang besar. *Kedua,* peduli sesama. Sikap peduli ini nampak dalam proses pembuatan ban kayu. Anak secara bersama-sama membuat. Jika, ada anak yang kesulitan dalam pembuatan akan membantunya. Sikap peduli inilah yang akan menuntut anak ketika dewasa menjadi pribadi yang empati terhadap sesama. Sikap semacam gotong-royong, *gemati* terhadap orang lain akan tumbuh secara permanen dalam diri anak.

Ketiga, demokratis. Pemahaman demokrasi tentu mengarah pada perilaku-perilaku yang demokratis. Salah satu perilaku itu berupa adil. Dalam permainan *glindingan* sikap ini tercermin dengan adanya seorang wasit pertandingan. Tugas wasit tidak lain menekan tindakan kecuragan, menghindari pemain lawan untuk mencuri *start*. Jelas dalam kaitan ini wasit memberikan ruang tersedianya sikap adil itu. Sikap yang

sejatinya muara dari segala perilaku utamanya dalam kepemimpinan. Lambat laun pemain yang telah paham akan perilaku adil, meskipun ketika ditanya akan pengertian adil tidak memahami. Dalam praktiknya telah mengenal bahkan mengaplikasikannya. Bagi masyarakat tentu sebuah kabar baik mengingat adil bermanfaat besar dalam kehidupan, utamanya ketika menjadi seorang pemimpin. Melalui sikap adil akan tercermin keharmonisan dan berlaku cerdas dalam menggunakan hak kepemimpinannya. Tidak seperti sekarang adil dengan para *kolega* untuk melegalkan kepentingan.

Uraikan di atas membuka tirai akan manfaat permainan tradisional Jawa *glindingan,* meskipun sederhana tetapi manfaatnya tidak sesederhana itu. Untuk itu, sebagai masyarakat Jawa selayaknya (i) mempelopori gerakan untuk menggali ulang nilai-nilai permainan tradisional *glindingan*, (ii) mengajak anak-anak untuk melakukan permainan *glindingan,* dan (iii) menjadi pemuda garda terdepan menjaga dan melestarikan permainan *glindingan*.

Pemain (anak) meskipun hanya sekadar bermain, tetapi dalam prosesnya menggali begitu besar manfaat. Peduli terhadap ligkungan, peduli sesama, dan demokrasi (berlaku adil) akan di peroleh sang anak seiring proses permainan berlansung. Maka, tidak salah jika permainan tradisional begitu penting untuk dilestarikan sebagai warisan luhur yang mengajarkan nilai-nilai kehidupan.

***

Permainan Kapal-kapalan

(Nilai kerja sama, nilai tanggung jawab, nilai patuh terhadap aturan, dan nilai kedekatan dengan lingkungan)

Dok. Kapal-kapalan

Masyarakat pesisir tentu tidak asing dengan kapal, bahkan telah menjadi ladang untuk mata pencaharian. Berbagai bentuk dan jenisnya jelas beragam seakan menunjukkan ciri khasnya. Bagi nelayan kapal sebagai sumber rezeki, berbeda ditangan anak-anak Jawa justru menjadi permainan yang menyenangkan. Untuk nama juga memiliki kemiripan, yaitu kapal-kapalan.

Dipahami secara historis permainan kapal-kapalan mungkin ada kaitan dengan pekerjaan seorang nelayan. Kapal menjadi tumpuan utama dalam pekerjaan seorang nelayan, sehingga ketika kita masih kecil hingga sekarang masih menemukan hal itu. Perbedaan permainan kapal-kapalan dan sungguhan terletak dari bahannya. Kapal terbuat dari kayu dan kombinasi bahan lainnya, sedangkan permainan kapal-kapalan terbuat dari kertas bekas. Sebagian orang berpikiran aneh dan *njleneh* akan permainan ini. Kapal yang berada di air, justru terbuat dari kertas. Terlepas dari itu, sesungguhnya membuktikan bahwa permainan

tradisional memberikan warna baru. Suatu yang tidak mungkin menjadi mungkin.

Melihat perkembangan teknologi yang pesat, tentu merambah dunia permainan anak termasuk permainan kapal-kapalan. Era melenium sekarang masyarakat di suguhkan dengan beragam kecanggihan yang tersemat di dalamnya. Alhasil anak yang akan menjadi korban, kreativitas akan terhambat, kecerdasan berpikir pun terhambat, sifat individual akan muncul, hilangnya rasa kebersamaan, dan kurangnya bersosialisasi dengan orang lain.

Hal demikian berbanding dengan permainan kapal-kapalan dahulu. Dilihat dari segi cara pembuatan sudah menunjukkan sikap kerja sama. Permainan kapal-kapalan tradisional dimainkan sekitar dua sampai tiga anak. Setiap anak memiliki tugas yang berbeda-beda. Ada yang bertugas membuat kapal, mencarikan alat pendukung, dan kayu. Jelas membuktikan permainan ini menumbuhkan perilaku untuk saling kerja sama. Saling membantu utamanya untuk kemenangan timnya.

Proses pembuatan kapal-kapalan tradisional begitu sederhana dan praktis. Dalam proses permainan, pemain dibagi menjadi tiga titik tugas, tugas pertama di bagian *start*. Tugas kedua di bagian jalan yang dilalui dan tugas ketiga di *finish*. Masing-masing anak memiliki tugas sendiri, anak yang mendapatkan tugas di awal (*start*) bertugas untuk memulai pertandingan dan mengupayakan agar perahu tidak mudah goyah. Anak yang berada di garis *finish* tugasnya tidak hanya menunggu, tetapi melihat apakah kapal milik tim telah sampai atau belum. Jika dalam yang terjadi belum sampai maka, tugasnya adalah mengecek untuk menghindari kapal mengalami kecelakaan.

Dalam permainan ini penting untuk memperhatikan lokasi. Lokasi yang dijadikan ajang berkompetisi harus seimbang, artinya tidak terlalu berbatu dan tidak terlalu deras airnya. Sehingga dalam proses kompetisi akan memudahkan kapal melunjur secara bebas. Untuk panjang lokasi pertandingan sekitar 300 meter. Mengingat kapal yang digunakan berasal dari kertas yang mudah rusak ketika terkenal air.

Peraturan juga dibuat dalam permainan kapal-kapalan. Peraturan itu berupa pemain tidak boleh menyentuh perahu ketika dalam proses kompetisi, hanya boleh menggunakan ranting pohon. Jika terbukti

melakukan kecurangan baik dalam peraturan atau kecurangan pada tim lain. Tim yang bersangkutan akan dikenai sangsi. Sangsi yang diterapkan tidak main-main timnya akan dinyatakan gugur. Sangsi keras ini dilakukan dengan maksud masing-masing pemain berlaku adil dan bersih dalam permainan.

Dilihat dari cara bermain kapal-kapalan menunjukkan beberapa nilai pendidikan bagi pemain (anak). *Pertama,* kerja sama. Nilai ini nampak ketika pemain secara bersama-sama membuat permainan kapal-kapalan. Ada yang bertugas membuat kapal dari kertas. Ada yang bertugas mencari ranting kayu dan mencari peralatan penunjang lainnya. Sikap saling kerja sama ini tidak terjadi dalam permainan modern, permainan yang lebih menekankan individual. Sehingga, jelas dalam kaitan ini pemain didik untuk saling kerja sama. Saling membantu, menghargai, dan bekerja secara tim akan terwujud.

Kedua, tanggung jawab. Sikap ini tercermin ketika kompetisi setiap anggota tim diberikan tugas sendiri-sendiri. Tugas yang tujuannya untuk mengamankan kapal jagoannya agar mampu memenangkan pertandingan. Setiap pemain dituntut untuk senantiasa bertanggung jawab terhadap tugas yang dibebankan kepadanya. Ketika dewasa sikap tersebut akan tercermin dalam lingkungan kerja. Bertanggung jawab atas seluruh tugas yang diberikan kepadanya. *Ketiga,* patuh terhadap aturan. Permainan kapal-kapalan memiliki beberapa aturan untuk memperlancar perlombaan. Setiap pemain dalam tim wajib mematuhi aturan itu. Jika malanggar akan mendapatkan konsekuensi berupa sangsi. Sangsi yang otomastis akan merugikan timnya, bahkan akan mengalahkan timnya. Melalui aturan tersebut seorang pemain akan senantiasa mematuhinya. Kalau kita cermati aturan itu berlaku secara lisan, bukan tertulis. Muncul anggapan bahwa lisan mampu dipatuhi secara baik, tentu jika ditulis akan jauh mematuhinya. Semacam ada kesadaran yang telah mengikat dalam diri. Jika hal demikian terus dilakukan anak-anak sebagai generasi bangsa nantinya akan tumbuh sikap patuh terhadap segala aturan. Begitu juga ketika menjadi pemimpin akan menjadi pemimpin yang senantiasa menjaga sikap dan perilakunya.

Keempat, peduli lingkungan. Nilai ini dapat dilihat ketika dalam proses pembuatan hingga proses kompetisi (pertandingan). Bahan yang digunakan adalah bahan bekas, yaitu kertas dan kayu. Ini menunjukkan permainan yang ramah lingkungan. Ajaran tentang kedekatan terhadap lingkungan juga muncul, tanpa sadar anak tergantung terhadap alam karena bahan yang digunakan bersumber dari alam. Ketika alam tidak memberinya maka permainan akan berhenti dan bisa dibilang akan mati suri. Untuk itu, secara tanpa sadar anak akan senantiasa menjaga lingkungannya. Sebuah nilai yang penting dimiliki, karena melaluinya tentu kelangsungan alam kedepannya tergantung di tangannya. Rusak atau justru rindang dan terus mengalirkan keberkahan kepada dirinya.

Melalui pemahaman di atas sebagai generasi muda Jawa sewajibnya (i) mengajak anak-anak untuk bermain tradisional kapal-kapalan, (ii) mengajak orang tua untuk sadar dan memahami pentingnya permainan tradisional, dan (iii) menjadi pionir gerakan melestarikan warisan luhur (permainan tradisional).

Di akhir, melalui permainan kapal-kapalan anak diajak untuk bergulat dengan nilai-nilai pendidikan. Proses bermain yang melelahkan dan menguras tenaga tidak menjadi persoalan ketika akhirnya anak memperoleh pendidikan. Bagi orang tua tidak khawatir ketika bermain di sungai takut tergelincir atau terjatuh. Karena mereka juga belajar bagaimana beradapasi dengan berbagai situasi.

***

Permainan Kasti

(Nilai kerja sama, nilai kerja keras, nilai kedisiplinnan, nilai demokratis, dan nilai sportivitas)

Dok. Kasti

Permainan tradisional yang berkembang di masyarakat begitu beragam, anak sebagai pemain memiliki banyak pilihan untuk bermain. Mulai dari permainan yang membutuhkan kecerdasan berpikir seperti macanan atau dam-daman, kecerdikan seperti *delikan lidi* dan *dor-dor*-an, hingga yang membutuhkan kekuatan fisik seperti *buronan* (berlari). Setiap pemain tidak menyadari bahwa dirinya tergiring belajar dari banyak hal, utamanya terkait dengan nilai-nilai pendidikan. *Kasti* misalnya sebagai permainan tradisional yang cukup popular di anak-anak zaman dahulu. Dalam proses permainan lebih menekankan pada kekuatan fisik, walaupun dalam praktiknya tidak lantas tertuju pada fisik saja. Ada kedisiplinan, kecerdasan berpikir, dan tanggung jawab. Sebuah permainan tradisional yang komplek soal nilai yang disematkan bagi pemain.

Permainan ini dilakukan secara beregu (kelompok) yang berjumlah enam orang. Setiap regu memiliki satu orang yang akan memimpin

permainan yaitu sebagai kapten (jendral). Setiap regu pemain diharuskan memiliki nama dan *yel-yel* khusus, tujuannya untuk menjadi pembeda sekaligus memberikan semangat. Sedangkan, alat yang digunakan cukup praktis, berupa bola dan ranting pohon. Bola sebagai alat utama dalam permainan *kasti*. Bola yang digunakan bermacam-macam. Ada yang terbuat dari plastik yang digulung, terbuat dari daun kelapa, dan bola membeli di pasar. Namun, anak-anak dahulu sering menggunakan bola dari daun kepala. Selain faktor efisiensi materi (uang), bola dari daun kelapa juga mengasah keterampilan dan kecerdasan anak dalam pembuatannya. Cara membuat pun cukup mudah, daun kelapa yang setegah tua diambik kira-kira empat helai. Daun kelapa dianyam sedemikian rupa sehingga membentuk bola.

Ranting sebagai alat pendukung permainan berfungsi untuk membuat garis pos. Maksud dari garis pos berupa persinggah pemain. Setiap pemain wajib menghampiri pos selesai melakukan permainan. Pos yang dimaksud berjumlah tiga. Pos pertama di lokasi awal sekaligus tempat untuk memukul bola. Pos kedua berjarak sekitar 7 meter dan 5 meter lagi lokasi ketiga. Pos ketiga ini disebut sebagai pos krusial karena akan menentukan pemain dan timnya melanjutkan permainan atau berganti tim lain.

Permainan yang begitu membutuhkan kekuatan fisik ini dalam proses bermainnya terbilang mudah. Berikut beberapa tata cara dalam permainan kasti. *Pertama,* masing-masing tim mengambil tempat. Tim yang kalah berada di pos satu untuk memulai pertandingan. Tim yang kalah salah satu anggotanya bertugas untuk memberikan umpan, sedangkan anggota yang lain berpencar untuk menangkap bola. *Kedua,* setelah memukul, pemain berlari menuju pos dua. Sampai di pos dua berhenti, mengunggu pemain lain memukul bola. Setelah bola terpukul, pemain melarikan diri ke pos tiga. Menunggu kembali pemain lain memukul bola untuk menuju pos pertama. *Ketiga,* sampai pos pertama pemain menunggu giliran untuk memukul bola.

Setiap permainan tradisional memiliki aturan yang mengikat. Hal ini sebagai sarana untuk mewujudkan perilaku adil serta menghindari dari berbagai bentuk kecurangan. Permainan tradisional *kasti* juga memiliki peraturan yang mengikat, peraturan itu berupa. (i) pemain

yang terkena bola dari lemparan lawan dinyatakan kalah dan permainan berganti. (ii) pos pertama harus tetap terisi minimal satu pemain. Tujuannya untuk tetap dapat memukul bola dan memancing pemain lain berpindah ke pos selanjutnya. Jika yang terjadi pos pertama dan pos ketika tidak ada pemain yang mengisi (pemain). Maka, dipastikan tim akan menemukan kekalahan.

Permainan *kasti* selain berfungsi sebagai hiburan juga mengandung nilai-nilai pendidikan. Nilai kerja sama, kerja keras, disiplin, demokratis, dan sportivitas terdapat dalam permainan. *Pertama,* kerja sama. Nilai kerja sama nampak ketika masing-masing pemain memiliki giliran sendiri-sendiri ketika memukul bola. Ketika pemain dalam pos satu tinggal satu orang, pemain tersebut harus bisa memukul bola sekeras mungkin agar bola meluncur jauh. Kalau yang terjadi sebaliknya akan merugikan timnya. Selain itu, pemain di pos dua juga mengecoh pemain lawan agar pemain di pos tiga bisa berlari pada pos satu. Tindakan tersebut jelas menunjukkan bagaimana kerja sama antartim dapat terlihat. Melalui kerja sama inilah seorang individu juga belajar bagaimana tidak bersikap individual dan egois.

Kedua, kerja keras. Nilai ini tercermin ketika pemain berusaha untuk berlari sekencang mungkin menuju pos berikutnya. Berlari dengan tujuan agar tidak terkena bola yang dilempar lawan. Melalui tidakan inilah secara tidak langsung pemain dididik memiliki sikap kerja keras. Tindakan yang tentu berpengaruh dalam kehidupan ketika dewasa. Dalam karier dan di sekolah begitu dibutuhkan kerja keras itu.

Ketiga, disiplin. Ketika berlari pemain dituntut memiliki kedisiplinan yang tinggi. Disiplin supaya dalam proses berlari tetap memperhatikan pemain lawan, sudah menangkap bola atau belum. Kalau sudah harus segera waspada karena akan mudah untuk dilemparkan ke dirinya. Jika lemparan mengenai yang terjadi permainan akan berganti. Selain itu, ketika memukul bola pemain harus memperhatikan posisi kaki. Menyentuh garis atau tidak, jika yang terjadi menyentuh garis dipastikan akan gugur.

Keempat, demokratis. Nilai ini tercermin ketika pemain melakukan *hompipah* untuk membagi pemain. *Himpopah* wujud sederhana dari

sikap adil, karena melalui hal itu mampu membagi kawan dan lawan secara adil. Tidak mengherankan permainan *kasti* begitu jarang terjadi perselisihan karena dalam prosesnya telah berlaku adil.

Berdasarkan uraian di atas menunjukkan permainan *kasti* yang begitu menguras tenaga begitu menyimpang nilai-nilai pendidikan bagi pengembangan karakter anak. Nilai yang sejatinya mampu tumbuh dan terbentuk ketika anak asyik bercanda, tertawa, dan larut dalam kebahagiaan ketika bermain. Dengan demikian, sebagai generasi muda Jawa tindakan yang dilakukan (i) mengingatkan akan beragam nilai pendidikan dalam permainan tradisional, (ii) memaknai ulang nilai-nilai dalam permainan tradisional Jawa, (iii) mengajak seluruh lapisan masyarakat untuk saling bersinergi untuk melestarikan permainan tradisional kasti.

Sangat disayangkan ketika permainan tradisional semacam *kasti* begitu luntur oleh perkembangan zaman dan jarang diminati oleh anak-anak zaman sekarang. Permainan yang bisa dibilang murah, tetapi tidak murahan dan tanpa manfaat melainkan mampu melahirkan pribadi-pribadi yang berbudi luhur.

***

Permainan Kentongan

(Nilai peduli sesama, nilai peduli lingkungan, dan nilai kecerdasan berpikir)

Dok. Kentongan

Berbicara tentang permainan tradisional tentu tidak habis untuk dibicarakan karena keberagamannya. Setiap daerah atau wilayah memiliki permainan tradisional sendiri yang ditompang dengan ciri khas, baik dari nama maupun alat penunjangnnya. Permainan tradisional kentongan misalnya, permainan yang terbuat dari bambu yang telah tua. Sebagai alat pukulnya berupa kayu yang dibuat bulat dibagian atas. Semacam alat untuk memukul *bedug*. Sebuah permainan yang tentu tidak asing bagi masyarakat secara umum.

Secara historis kentongan bagi masyarakat memiliki peran penting terutama sebagai penanda misalnya kematian, kebakaran, perampokan, dan lainnya. Hal ini terjadi karena zaman dahulu belum ada alat komunikasi seperti *hand phone*. Tidak jarang menemukan kentongan di pos-pos jaga atau poskamling. Seiring perkembangan zaman kentongan dijadikan permainan bagi anak-anak sebagai media hiburan. Ketika

waktu puasa misalnya kentongan bisa digunakan untuk membangunkan orang yang akan sahur.

Kentongan yang memiliki historis yang kuat. Dilihat dari cara pembuatan cukup mudah. *Pertama,* menyiapkan bambu tua yang sudah berubah warga kulitnya. Bambu identik dengan warna hijau, tetapi ketika sudah tua akan berubah sedikit hijau tua. Warna bambu dan ukuran bambu menentukan suara kentongan. Bambu yang berukuran kecil menimbulkan suara tidak begitu indah, dibandingkan bambu yang ukuran besar. Anak-anak biasa menggunakan bambu *Jawa*. Bambu yang memiliki ukuran lebih besar dan kulitnya tebal. *Kedua,* memotong bambu. Proses pemotongan bambu yang perlu diperhatikan adalah pembatas bambu (ros). Dalam proses pemotongan diusahakan bagian masing-masing ujung tetap utuh. Tahap selanjutnya melubangi bambu di bagian punggungnya. Lebar lubang sekitar 3 cm. Dalam melubangi bambu diusahakan tidak pada kedua ujung bambu karena akan merusak bentuk kentongan dan berimbas pada bunyi yang dihasilkan. *Ketiga,* buat alat pemukul dari kayu. Alat pemukul ini berbentuk bulat seperti alat penabuh *bedug* tujuannya untuk memudahkan dalam memukul. *Keempat,* menjemur kentongan sekitar 2 hari. Tujuan dari penjemuran ini untuk meningkatkat suara sehingga mampu berbunyi nyaring. Bambu yang belum terlalu kering sulit untuk berbunyi dan mudah hancur ketika dipukul.

Proses permainan kentongan tidak seperti permainan lainnya, saling berkompetisi untuk menentukan siapa pemenang dan siapa yang kalah. Permainan ini lebih mengutamakan pada suara dari kentongan, nyaring atau tidak, keras atau tidak, dan indah atau tidak. Kentongan dimainkan di rumah masing-masing individu. Tidak terikat oleh tempat untuk melakukan permainan. Terdengar suaranya dari berbagai penjuru, saling bersahutan antar teman. Memunculkan irama yang indah ketika didengar dari kejauhan.

Berkitan dengn suara kentongan yang begitu merdu, teringat salah satu teman (Edi) yang begitu lihai soal membuatnya. Dahulu ketika masih sekolah tepatnya Sekolah Dasar (SD), dia paling antusias membuat ketika ramadhan tiba. Sudah bisa ditebak, berhari-hari mempersiapkan bambu dan alat lainnya sebagai penunjang. Ketika

waktu sahur akan mendengar suara yang merdu dari kentongan yang dipukulnya. Uniknya kentongan yang dipukul tidak hanya satu tetapi 4-5 buah. Alhasil setiap kentongan yang dipukul akan mengeluarkan suara yang berbeda, terdapat keunikan tersendiri. Suara mengema dan indah, ini terjadi karena kolaborasi *skill* yang dimiliki Edi dalam memukulnya. Suara kentongan dari Edi sangat membantu para warga yang akan sahur, karena mendengar suara yang indah akan terbangun. Uniknya lagi tidak hanya Edi yang melakukan demikian, tetapi teman lain yang berjauhan melakukan hal yang sama. Artinya terjadi sahut menyahut. Inilah yang sering masyarakat sebut sebagai seni dalam bermain kentongan.

Meskipun dalam permainan kentongan tidak saling beradu sebagaimana permainan lainnya, namun tetap tidak terpungkiri mengandung nilai-nilai pendidikan di dalamnya. *Pertama,*peduli sesama. Kepedulian terdapat sesama muncul dari fungsi proses pembuatan kentongan. Awal pembuatan dimaksudkan untuk media hiburan, baik mengisi waktu luang ataupun untuk menunggu berbuka. Berbeda yang berkembang di lingkungan penulis sebagai contoh Edi di atas. Memainkan kentongan untuk membangunkan orang yang akan menjalankan puasa. Dalam kaitan ini mempertegas bahwa permainan kentongan membawa nilai yang berupa peduli sesama. Pemain sebagai kreator utama tidak memahami akan hal itu, tetapi apa yang dilakukan telah melampaui pemahaman itu. Orang tua dan guru jelas berbangga pihak pertama yang berbangga karena anak tertanam sikap peduli sesama. Sebuah nilai yang kedepannya membawa pengaruh besar dalam kehidupan.

Kedua, peduli lingkungan. Permainan kentongan seluruh bahan berasal dari hasil alam, berupa bambu dan kayu. Dengan kata lain memanfaatkan hasil alam. Anak merasa alam memberikan segala terutama dalam proses pembuatan kentongan. Tercemin tindakan untuk senantiasa menjaga dan merawat alam. Anak secara tidak langsung diajarkan untuk mencintai alam dengan permainan kentongan. Kedepannya sikap peduli terhadap alam sangat dibutuhkan, mengingat kondisi alam sekarang begitu mengkawatirkan karena ulah manusia yang serakah. Memanfaatkan hasil alam tanpa diimbangi untuk mereboisasi kembali atau melestarikannya. Banjir, tanah longsor, erosi dan lainnya

tidak akan terjadi seperti sekarang ini. Karena manusia telah sadar kelestarian alam akan memberikan dampak positif dalam kehidupan.

Ketiga, kecerdasan berpikir. Seperti contoh Edi di atas memakai empat sampai lima kentongan atau lebih. Jelas hal itu menekankan bahwa dalam proses permainan membutuhkan kecerdasan berpikir. Butuh keseimbangan antara tangan dan otak sehingga dalam memukulnya dapat berirama. Tidak lantas memukul secara acak, tetapi memukul sesuai dengan bunyi kentongan. Suara yang dihasilkan tidak monoton, tetapi saling bervariasai. Inilah yang menarik dari permainan kentongan, butuh kecerdasan dalam memainkan. Meskipun secara sederhana kentongan yang dipukul seakan memiliki bunyi yang sama, tetapi pemilihan bambu akan menentukan hasil suaranya. Pemain dituntut untuk memiliki kecerdasan, menentukan kentongan yang akan dipukul dalam waktu yang singkat. Sebuah nilai yang belum tentu dimiliki pada permainan modern saat ini. Untuk itu, sangat disayangkan ketika permainan tradisional semacam kentongan begitu kurang diminati, mengingat nilai-nilai yang disematkan begitu penting dalam pendidikan anak. Tidak ada jalan lain keculi seluruh pihak bersinergi untuk menumbuh kembangkan permainan tradisional kentongan, sehingga menjadi warisan leluhur yang begitu dicintai rakyatnya.

Mahami nilai pendidikan yang tersemat dalam permainan kentongan sebagai masyarakat Jawa sewajibnya (i) mempelajari kembali akan permainan tradisional kentongan dan memaknai ulang nilai-nilai pendidikan di dalamnya, (ii) mengenalkan permainan tradisional kepada generasi muda Jawa melalui berbagai kegiatan, dan (iii) menjadi pasukan terdepan untuk merawat dan melestarikan permainan tradisional kentongan.

***

Permainan Ketapel

(Nilai kerja keras, nilai peduli lingkungan, nilai kecerdasan berpikir, dan nilai sportivitas)

Dok. Ketapel

Berbicara tentang permainan ketapel teringat waktu masih duduk di bangku Sekolah Dasar (SD). Setiap sore hari selalu menyempatkan diri untuk pergi ke sawah. Sebagai anak kecil tujuan utama lantas bukan untuk membantu orang tua dalam membajak sawah, tetapi membantu dalam wujud yang lain. Membantu tersebut berupa memusnakan hama pemakan padi. Ketika waktu memanen tiba burung akan berkumpul untuk memakannya. Burung yang memakan padi biasanya burung emprit. Jumlahnya pun tidak bisa dibilang sedikit, bahkan para petani kualahan untuk mengatasinya. Melihat keprihatinan itu sebagai orang tua mengarahkan anaknya untuk bermain di dekat sawah sekaligus menjaga tanaman padi. Selain itu, orang tua juga mudah dalam mengawasinya karena memang sehari-hari berada di sawah. Sebagai seorang anak petani tidak lantas diam, mengusir burung dengan tangan kosong. Tetapi, menggunakan cara lain yang dianggap ampuh. Cara yang dilakukan cukup sederhana dan tradisional yaitu menggunakan

ketapel. Dalam permainan ini anak mendapatkan keuntungan ganda, yaitu sebagai hiburan dan mendapatkan burung.

Ketapel muncul karena kreativitas pelakunya. Tidak seperti sekarang beragam senapan hadir di pasaran untuk mengambil hati anak-anak. Dilihat dari sudut kecanggihan memang lebih, tetapi nilai dan makna belum tentu bisa dijumpai karena tanpa proses. Menemukan dalam bentuk jadi dan tinggal memakai. Berbeda dengan ketapel mulai dari cara pembuatanya pun sudah menunjukkan kebermaknaan.

Kayu yang berbentuk huruf "Y" sebagai bahanya. Kayu jati, *sono*, *sengon* dan kayu lainnya. Kayu yang berbentuk huruf "Y" di bagian kedua ujung dipasang karet pentil yang berwarna merah atau hitam dengan panjang sekitar 40 cm. Ujung-ujung karet diberi bantalan peluru. Bantalan terbuat dari sobekan kain atau bekas ikat pinggang yang terbuat dari kain. Kain dipotong persegi panjang berkisaran 20 cm.

Ketapel digunakan untuk menembak sesuatu atau untuk mengetes seberapa jitu keterampilan dalam menembak. Namun, bukan menembak sungguhan melainkan hanya untuk mainan semata. Peluru yang digunakan berupa batu kecil atau *krikil*, buah-buahan (berukuran kecil) dan kelereng. Masing-masing pemain beradu ketangkasan dan kecerdasan. Hal ini dilakukan dengan menentukan target yang ditembak. Target bisa berupa kaling bekas atau kayu yang sengaja ditancapkan di tanah dengan jarak sekitar 300 meter. Tugas pemain saling menembak.

Dalam proses permainan cara menggunakan ketapel cukup mudah. (i) meletakkan peluru di bantalan, (ii) menarik bantalan sekuat mungkin, dan (iii) melepaskannya. Dalam tahapan akhir sering terjadi kecelakaan, peluru tidak melesat tetap mengarah ke penyangga ketapel. Jika terjadi tangan pemain akan terluka, lebih-lebih bisa kembali berbalik ke wajah. Untuk mengantisipasinya pemain biasa memperhatikan secara cermat di samping memperhatikan target sasaran.

Katapel sebagai permainan tradisional yang sedikit berbahaya dalam praktiknya mengandung nilai-nilai pendidikan. *Pertama,* nilai kerja keras. Ketika beradu setiap pemain tidak hanya satu tembakan dapat mengenai sasaran, bahkan sampai berulang-ulang baru mampu

mengenai. Ini membuktikan bahwa sikap kerja keras nampak dalam permainan ini. Tidak mudah patah semangat untuk mengenai target, terus berusaha dan berusaha hingga mampu mengenai target. Memang secara tidak sengaja anak mendapatkan nilai kerja keras, bahkan mungkin tidak memahaminya. Namun, ketika dewasa tanpa sadar akan tercermin dalam tindakan untuk mengapai cita-cita. Selalu berusaha untuk mengapainya, dalam lingkup pendidikan tercermin dalam tindakan belajar dengan penuh kesungguhan.

Kedua, peduli lingkungan. Bahan permainan ketapel yang digunakan diambil dari alam. Pemain (anak) merasa alam telah memberikan keuntungan baginya. Tentu ini akan menumbuhkan sikap untuk senantiasa menjaga dan merawatnya. Karena telah tumbuh kesadaran bahwa alam memberikan berkah sebagai wujud terima kasih dengan melestarikannya. Sehingga, kedepannya alampun akan terus mengalirkan manfaat. Tanah longsor, banjir, dan berbagai fenomena iklim lainnya tidak seperti sekarang ini.

Ketiga, kecerdasan dalam berpikr. Pemain dituntut untuk mampu mengarahkan peluru ketapel tepat pada sasaran. Tidak jarang ketika kurang cermat akan jauh meleset. Diperlukan trik atau cara khusus untuk menembak dengan tepat sasaran. Peluru juga menjadi salah satu indikator, semakin besar akan menyulitkan untuk menarik ketapel. Peluru yang digunakan harus seimbang dari segi kuantitas dan kualitas. Keadaan ini begitu memperlihatkan pemain memiliki kecerdasan berpikir.

Keempat, Sportivitas. Sasaran dalam pertandingan ketapel yang begitu sulit, membutuhkan kejelian, dan tentu didukung dengan *skill*. Menemukan beragam kendala, apalagi baru pemula tentu akan menemukan tingkat kesulitan. Kekalahan tentu akan didapatnya, meskipun demikian tidak lantas emosi atau justru menganggap lawan curang. Menerima dengan ikhlas dan beranggapan dirinya masih perlu belajar lagi. Sebagai pendukung, ketika permainan selesai masing-masing individu tetap akrab seperti ketika berangkat. Ini membuktikan anak mengedepankan sportivitas. Meski ketika ditanya secara langsung mereka tidak memahami artinya, namun secara praktik menjalankan lebih dari yang dipahami.

Memahami sekilas penjabaran tentang permainan tradisional ketapel di atas sungguh memberikan kenyamanan utamanya bagi orang tua. Bagaimana tidak, anak disela-sela bermain untuk hiburan juga mendapatkan nilai yang bermanfaat bagi dirinya. Anak seakan bersekolah tentang nilai-nilai hidup. Sungguh khasanah budaya lokal yang pantas untuk kita lestarikan bersama. Dengan membiarkan permainan tradisional ketapel terbawa arus perkembangan zaman seakan membuka ruang untuk melupakan budaya sendiri.

***

Permainan Kitiran

(Nilai peduli sesama, nilai toleransi, nilai peduli lingkungan, nilai patuh terhadap aturan)

Dok. Kitiran

Kitiran merupakan salah satu permainan tradisional yang dalam bahasa indonesia berarti baling-baling. Keberadaan angin menjadi penentu utama dalam permainan ini. Tidak mengherankan ketika musim kemarau sering menemukan permainan kitiran diberbagai tempat. Musim kemarau dirasa cukup tepat untuk membuat karena angin terbilang stabil dibandingkan musim penghujan. Selain itu, keamanan juga dipertimbangkan mengingat musim penghujan banyak area persawahan dan ladang yang telah ditanami oleh petani.

Permainan ini bisa dibilang ramah lingkungan mengingat bahan yang digunakan seluruhnya yang diambil dari alam. Baling-baling yang terbuat dari bambu, tiang terbuat dari kayu dan pengikat juga terbuat dari kulit kayu. Dalam melakukan permainan *kitiran* lokasi yang dipilih tidak asal-asalan. Artinya harus mempertimbangkan segi keamanan, arah angin, dan keterjangkauan. Keamanan jelas tempat harus mudah dan tidak berada di atas tebing. Meskipun di atas tebing angin yang

berhembus cukup kuat tetapi masalah keamanan kurang memadai. Sedangkan, keterjangkauan berkaitan dengan medan yang di lalui, mudah atau tidak.

Cara pembuatan *kitiran* tidak begitu sulit. Pemain perlu menyiapkan bambu dengan ukuran kurang lebih 80 cm. Bambu dipotong kecil berbentuk pipih dengan lebar kurang lebih 7 cm. Bambu dihaluskan menggunakan pisau atau sabit sekaligus membuatnya terlihat pipih. Bambu dijemur untuk mengurangi kadar air dan sekaligus meringankan berat *kitiran*. Ini diharapkan agar berputar walau hembusan angin tidak terlalu besar. Bagian tengah dilubangi dan diberikan bambu kecil. Tujuannya agar berputar dengan baik dan ringan. Tahapan akhir membuat tiang dengan tinggi sekitar 2,5 meter. Tiang ini sebagai penyangga *kitiran*. Tiang memungkinan dari jangkauan hewan.

Dalam permainan *kitiran* lebih menekankan pada ketahanan. *Kitiran* diletakkan di lokasi yang lapang dan sedikit berbukit, sehingga hembusan angin begitu kuat. Setelah dipasang, baru sekitar 3 hari kemudian dilihat secara bersamaan. *Kitiran* yang masih kokoh bertahan dan mampu berputar secara baik dianggap sebagai pemenang. Jika, yang terjadi sebaliknya semua *kitiran* masih berdiri tegap. Seluruh pemain menganggap sama kuat dan sama hebat. Untuk selajutnya, *kitiran* tetap diletakkan dan menunggu siapa yang kalah.

Meskipun harus menunggu waktu yang lama, namun justru disitulah letak kepuasannya. Menunggu dengan hati berdebar-debar dan berangkat menuju lokasi dengan keyakinan akan memenangkan pertandingan. Meskipun belum tentu dirinya akan memenangkan di sinilah letak kepuasan batin dan permainan *kitiran*.

Seperti pada permainan tradisional pada umumnya, permainan ini memiliki aturan mengikat dan wajib untuk ditaati. Aturan itu berupa tidak bolah berbuat curang dengan mengganti *kirian* atau merusak kitiran lawan dalam jangka watu 3 hari. Artinya dalam jangkan waktu itu terjadi masa tenang seperti ketika pemilu. Pemain juga tidak boleh berkunjung walau hanya sekedar melihatnya.

Aturan ini terlihat sederhana, tetapi sesungguhnya menunjukkan pribadi pemain. Pemain bisa saja dengan diam-diam pergi ke lokasi untuk mengganti atau merusak milik lawan. Namun, yang terjadi

pemain mematuhi betul akan peraturan itu. Di sinilah letak keunikan, tidak saja unik tetapi bernilai. Aturan tanpa tertulis dan rawan untuk dilanggar justru dipatuhi begitu kuat. Kalau merujuk aturan di negeri ini, sungguh menunjukkan keterbalikan. Aturan yang tertulis dan jelas sangsinya dalam praktiknya banyak yang melanggar. Memahami aturan yang terdapat pada permainan *kitiran* sepantasnya malu sekaligus bangga karena melalui permainan itu anak dididik patuh aturan. Meskipun aturan itu tertulis atau tidak sikap untuk patuh senantiasa berada dalam tubuh dan jiwanya.

Permainan yang lebih membutuhkan kehadiran angin ini dan ramah lingkungan juga mengandung nilai-nilai pendidikan. *Pertama,* pedulis sesama. Dalam permainan ini tidak ada pertarungan secara fisik, namun dalam hal pembuatan dilakukan secara bersama. Saling membantu untuk menyelesaikan dan memberikan arahan teman yang belum mampu membuat secara baik. Sikap peduli sesama disini mampu terbentuk meski tidak dilakukan secara tim. Sehingga, melalui permainan kitiran anak secara perlahan terpola sikap peduli sesama. Sikap yang memiliki nilai guna tinggi dalam kehidupan kedepannya.

Kedua, toleransi. Tidak terpungiri dalam permainan *kitiran*, tidak terbatas teman yang satu golongan, agama, suku, dan latar belakang keluarga. Tentu akan menemukan beragam hal demikian, namun bukan menjadi sebuah permasalahan. Terpenting bermain bersama, meninggalkan kejenuhan. Tanpa disadari pemain tumbuh sikap toleransi. Tidak membeda-bedakan dan saling menghormati. Kedepannya sikap demikian menjadi bekal terbaik anak dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Timbul sikap saling menghargai dan menghormati di atas perbedaan yang ada.

Ketiga, peduli lingkungan. *Kitiran* mayoritas bahan yang digunakan terbuat dari hasil alam. Alam yang melimpah sebagai anugrah Tuhan mampu dimanfaatkan secara baik. Melalui permainan kitiran anak secara tidak sadar diajarkan untuk cinta terhadap lingkungan. Bagaimana tidak, alam memberikan bahan yang dibutuhkan anak dalam permainan kitiran. Ketika alam rusak akan kesulitan untuk membuat kitiran. Muncul sikap untuk menjaga alam untuk kedepannya agar tetap mensuplainya. Sikap demikian, dalam kehidupan modern penting untuk

dimiliki dan diaplikasikan mengingat bumi semakin tidak beraturan (iklim) karena ulah manusia.

Keempat, patuh terhadap aturan. Pemain dilarang untuk berkunjung ke lokasi *kitiran*. Hal ini dimaksudkan untuk meminimalisir kecurangan yang dilakukan. Selama tiga hari dianggap sebagai masa tenang, masa di mana kekuatan dan kekokohan kitiran diuji. Siapa yang paling kuat dan tetap tegak dan masih berputar dialah sebagai pemenangnya. Aturan secara lisan ini begitu dipatuhi oleh pemain. Tidak terpungkiri dalam jangan waktu tiga hari salah satu pemain pergi ke lokasi secara diam-diam memperbaiki atau berbuat curang. Anggapan semacam itu mampu ditepis ketika masing-masing pemain saling percaya. Artinya ada kesepakatan yang telah mengikatnya secara batiniah, ada kesedaran yang telah tumbuh.

Sungguh sebuah permainan tradisional yang membuat orang tua tersenyum bahagia. Pemain (anak) digiring untuk aktif secara sosial, berinteraksi, dan bersosialisasi. Di samping itu melalui permainan juga tercemin kebersamaan. Tidak tebang pilih kawan atau lawan dan akhirnya menemukan permainan tradisional yang memilikii *value* tinggi. Memahami realita itu sebagai generasi muda sewajibnya bangga dan peduli untuk melestarikan sebagai permainan yang menghibur dan mendidik.

***

Permainan Kopong atau Isi

(nilai kecerdasan berpikir, nilai toleransi, nilai sportivitas, dan nilai demokratis)

Dok. Kopong atau isi

Kopong dalam bahasa Indonesia yang berarti kosong dan isi merujuk berisi. Dalam kaitan ini menunjukkan sebuah permainan tradisional yang dilakukan dengan media tangan. Tangan yang dikepal (digenggam) yang berisi beragam barang dapat berupa krikil, kelereng, dan barang lainnya. Tujuan dari kepalan itu untuk memberikan tebakan kepada lawan. Melalui tebak-tebakan inilah sering muncul istilah tangan berfungsi ganda.

Permainan *luhur* ini sering dilakukan ketika pulang sekolah. Lokasi tidak begitu dipertimbangkan karena hanya dilakukan secara individu. Begitu juga dengan alat yang digunakan, cukup sederhana. *Krikil* (batu kecil) sebagai alat utama dalam permainan ini. Jumlah krikil yang digunakan bervariasi antara 3-5 buah.

Adapun cara bermain begitu mudah. (i) Pemain melakukan *swit* untuk menentukan siapa yang kalah dan yang menang. (ii) Pemenang memberikan tebakan akan isi *kepalan* tangan. Cara memberikan

tebakan juga mudah. Pemain memberikan dua pilihan antaran genggam tangan kanan dan kiri. Dari masing-masing *kepalan* lawan diintruksikan untuk menebak berapa jumlah *krikil* yang digenggam. Pemain lawan menebak jumlah krikil yang berada di kepalan. Jumlah yang dimaksud bukan dalam hitungan, tetapi ganap atau ganjil. (iii) Lawan yang mampu menebak dianggap sebagai pemenang. Sebagai hadian pemenang bergantian bermain, lawan yang awalnya kalah bertugas sebagai penebak.

Dilihat dari cara bermain yang begitu mudah, tidak lantas tanpa makna. Pemain diajak untuk menyelami indahnya kebersamaan dengan saling menebak. Saling tertawa ketika gagal menebak dan senang ketika tepat dalam menebak. Di samping itu, para pemain mandapatkan sesuatu yang berharga berupa nilai-nilai pendidikan. Nilai yang tersemat dalam rangkaian permainan dan interaksi bersama kawan. *Pertama,* torelansi. Dalam praktik permainan anak tidak pernah berpikir muasal keluarga, kondisi ekonomi, bahkan agama yang dianutnya baik dari lawan atau kawan. Saling bergembira bersama dan sesekali kesal terhadap diri karena tidak tepat dalam menebak. Perilaku ini akan menumbuhkan sikap toleransi. Sikap inilah yang akan senantisa mengarahkan untuk menghargai dan menghormati perbedaan. Meletakkan perbedaan bukan sesuatu yang dibenci atau dimusuhi, tetapi merangkulnya untuk kehidupan yang harmonis dan tentram.

Kedua, sportivitas. Tidak terpungkiri dalam permainan menemukan kondisi menang dan kalah. Dalam proses ini sering terjadi pergesekan dan perselisihan. Egois untuk tidak mengakui kekalahan dan anggapan teman melakukan kecuragan sering terjadi dalam berbagai bentuk permainan, tidak saja dalam permainan tradisional. Dalam olah raga modern pun sering terjadi. Menariknya dalam permainan kopong atau isi. Masing-masing pemain senantiasa berlaku dewasa meskipun belum dewasa secara umur. Kedewasaan ini terwujud dalam perilaku yang mengakui kekalahan. Menganggap kekalahan hal wajar dan terus berusaha untuk meningkatkan kemahiran diri.

Ketiga, demokratis. Setiap memulai permainan dilakukan *swit* untuk menentukan siapa yang bermain terlebih dahulu. Perilaku ini mengarah pada sikap demokratis. Sikap yang berupa adil dalam

menjalankan suatu tindakan. Tidak merasa dirinya lebih tua, pandai, dan lainnya kemudian menjadikan berkuasa. Tetapi, memilih secara adil melalui *swit*. Jelas melalui proses ini tindakan tidak adil akan mampu dihindari, tidak saja itu tidak ada celah untuk mengatakan ketidakadilan. Akhirnya akan terwujud perilaku untuk tidak melakukan kecurangan karena proses awal sudah dilakukan sebagai baik.

Keempat, kecerdasan berpikir. Menebak dalam genggaman tidak begitu mudah. Intuisi dan keberuntungan juga menjadi bagian yang tidak terpisahkan. Tidak jarang pemain sering mengalami kegagalan dalam menebak. Untuk itu, pemain penting memiliki kecerdasan. Kecerdasan ini berupa menandai apa yang dilakukan lawan sebelumnya. Maksudnya ketika genggaman lawan berisi ganjil. Tidak lantas di tebak kedua genap, ada kemungkinan untuk mengulang tebakan pertama. Hal ini dimaksudkan untuk mengecok lawan. Di sinilah letak kecerdasan pemain diuji. Kecerdasan untuk membaca pemikiran lawan begitu penting untuk dilakukan, sehingga mampu memenangkan pertandingan dengan mudah.

Tiga nilai yang dijabarkan di atas tidak lantas menutup nilai-nilai lain yang tersemat. Sebagai bahan pertimbangan penulis mengambil nilai yang lebih dominan. Nilai yang sangat berperan dalam perkembangan karakter anak kedepannya. Toleransi misalnya, ketika dewasa anak senantiasa menjunjungnya dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa, sehingga yang tercermin adalah tidak membeda-bedakan dan menghargai perbedaan yang terjadi di lingkungan masyarakat. Sportivitas, nampak dalam segala sendi kehidupan. Misalnya dalam olah raga, tentu menjadi indikator yang wajib diterapkan. Mengakui kekalahan dan menerimanya, bukan melakukan berbagai protes dan menuduh melakukan kecuragan. Demokratis, dalam kehidupan menjadi titik penting untuk mewujudkan hidup yang harmonis. Demokratis mengarah pada nilai keadilan. Adil dalam segala bidang sangat penting, misalnya ketika menjadi pemimpin adil adalah poin yang wajib untuk terus dilaksanakan. Jika, sikap adil telah tumbuh dalam diri anak sejak dini dipastikan ketika dewasa akan senantiasa marawat dan menerapkannya. Terakhir berupa kecerdasan berpikir, cerdas bukan berarti memiliki nilai akademik tinggi. Dalam dunia kerja

misalnya cerdas dalam membaca peluang, cerdas dalam berkreasi, dan berinovasi.

Di balik beragam nilai pendidikan di atas sebagai generasi muda sewajibnya (i) memberikan pemahaman kepada generasi muda akan nilai-nilai dalam permainan tradisional, (ii) mengingatkan kepada orang tua untuk mengawal anaknya utamanya berkaitan dengan permainan tradisional, dan (iii) mengajak seluruh lapisan masyarakat bahu membahu melestarikan permainan tradisional, utamanya kopong atau isi,

***

Permainan Kucing-kucingan Bola

(Nilai kerja keras, nilai kedisiplinan, nilai demokrasi, dan nilai sportivitas)

Dok Kucing-kucingan Bola

Permainan tradisional kucing-kucingan bola, merupakan sebuah permainan yang menekankan pada ketelitian, kecepatan, dan kecerdasan berpikir. Tidak terpungkiri dalam praktik permainan, pemain harus memiliki beragaman teknik atau trik untuk memenangkan pertarungan. Tidak hanya itu, pemain juga dituntut memiliki ketahanan fisik yang memuni. Karena selama permainan berlansung pemain harus terus berlari mengejar bola yang dimainkan oleh lawan.

Kucing-kucingan bola tidak terlalu sulit dalam permainan. Tidak memerlukan peralatan yang rumit dan mengeluarkan banyak uang. Peralatan utama hanya bola dan ranting pohon. Bola berfungsi sebagai media permainan, seperti dalam permainan sepak bola. Perbedaan permainan ini dilakukan bukan untuk menciptakan gol tetapi mengecoh lawan. Ranting pohon digunakan sebagai alat untuk membuat lingkaran. Tujuan dari lingkaran tidak lain sebagai pembatas permainan.

Menariknya dalam permainan ini meskipun diperuntukkan untuk anak laki-laki anak perempuan pun ikut bermain. Tempat juga begitu diperhitungkan mengingat lokasi yang dibutuhkan harus luas guna untuk memudahkan dalam menggojek bola. Dicermati dari prosesnya permainan tergolong mudah untuk dilakukan. Walaupun membutuhkan tenaga yang ekstra karena bergerak terus sepanjang permainan.

Sebelum memulai pertandingan seperti permainan pada umumnya melakukan *hompipah*. Setelah menemukan siapa yang menjadi pemenang dan yang kalah. *Si kucing* (sebutan pemain kalah) bersiap-siap untuk merebut bola dari lawan. Pemain yang menang menggojek bola dengan mengoperkan ke pemain lain agar tidak mudah dicuri lawan. Hal ini terus berjalan hingga lawan mampu merebutnya. Jika tidak, akan terus berlanjut sampai mampu merebut. Pemain (lawan si kucing) tidak boleh keluar garis lingkaran. Jika terjadi pemain akan menjadi kawan dari kucing.

Dalam permainan ini pemain dikatakan kalah jika tidak mampu merebut bola dari kaki lawan dan bola mampu direbut oleh *si kucing*. Pemain dapat berhenti menjadi *si kucing* ketika sudah kelelahan atau menyerah. Jika hal itu terjadi melakukan *hompipah* kembali untuk kedua kalinya. Di sinilah muncul nilai demokrasi melalui sikap pemain ketika memberikan kesepakatan pemain lain yang kelelahan. *Hompipah* untuk menentukan *si kucing* baru juga menjadi bagian dari ciri demokrasi, yaitu perilaku adil. Nilai demokratis yang nampak dalam permainan kucing-kucingan bola tidak terbatas itu saja melainkan tersemat nilai kerja keras, disiplin, kecerdasan, dan kerja sama.

Nilai kerja keras nampak ketika seorang anak terus berusaha untuk mengejar bola di kaki lawan. Tidak mudah untuk mengambil bola karena setiap lawan tentu akan menggotak-atik bola sehingga susah untuk diambil. Selain itu, pemain juga mengoper bola ke kawan lainnya. Ini menjadikan kesulitan tersendiri bagi musuh (*si kucing*) dalam mengambil bola. Meskipun demikian tidak lantas mengacungkan tangan tanda menyerah, terus berusaha untuk memenangkan pertandingan. Melalui permainan ini anak akan belajar nilai kerja keras. Nilai yang didapat secara tanpa sadar, namun efeknya besar bagi kehidupan nantinya.

Pemain yang menang dituntut untuk mengolah bola sedemikian baik agar tidak tercuri. Kemampuan mengolah bola menjadi poin penting untuk menunjang permainan ini. Selain itu, ada faktor kedisiplinan yang utama. Disiplin ini tidak hanya mengolah bola secara mandiri tetapi ketika mengoperkan dan mendapat operan bola dari pemain lain.

Pemain yang bertugas sebagai *kucing* dan lawan dituntut memiliki trik khusus untuk menguasai permainan. Khsusunya bagi lawan *kucing*, dengan berbagai trik yang dimiliki bola tidak mudah direbut. Beragam trik yang dimiliki akan bersinggungan dengan kedisiplinan diri dalam mengolah bola. Sekaligus menunjukkan bahwa permainan ini dapat membentuk anak untuk disiplin.

Si kucing sebagai pengambil bola senantiasa bergerak untuk mengambil bola dari lawan. Berusaha sekuat tenaga dalam mengambil bola. Tidak jarang lawan mempermainkan bola sehingga sulit untuk di rebut. Sikap yang terwujud berupa pantang menyerah, terus berusaha hingga mampu direbut. Walau harus bersusah payah, keringat bercucuran, dan lelah tidak tertahan. Pemain terus berlari untuk mendapatkan bola dari lawan. Jelas membuktikan permainan kucing-kucingan bola mampu menumbuhkan semangat juang pemain (anak).

Dalam sebuah permainan kalah dan menang hal yang biasa. Namun, yang luar biasa adalah menerima kekalahan. Tidak menganggap bahwa menang karena di-*akali* (dicurangi) oleh lawan. Berbeda dalam pertandingan kucing-kucingan bola setiap pemain menerima kekalahan. Perilaku itu tercermin ketika pemain kalah pulang secara bersama-sama seperti ketika berangkat dan berkeinginan untuk melanjutkan di lain kesempatan.

Melalui penjabaran di atas sebagai generasi muda sewajibnya (i) mengingatkan masyarakat utamanya orang tua pentingnya pendidikan karakter sejak dini, (ii) mengingatkan dampak negatif anak tanpa pegangan moralitas, (iii) menyadarkan masyarakat akan permainan tradisional kucing-kucingan bola yang bernilai pendidikan, dan (iv) mengajak seluruh lapisan masyarakat peduli akan permainan tradisional Jawa. Dengan demikian, permainan tradisional yang dianggap *jadul* dan *ndeso* akan tetap *exsis* dengan kekayaan nilai pendidikan di dalamnya.

Permainan Layang-layang

(Nilai kerja keras, nilai peduli lingkungan, nilai peduli sesama, dan nilai kreativitas)

Dok. Layang-layang

Siapa yang tidak mengenal permainan layang-layang. Anak kecil bahkan orang dewasa menyukai permainan ini. Banyak acara-acara yang memperlobakan layang-layang. Mampu terbang saja tidak cukup, tetapi diimbangi dengan kreativitas dalam pembuatannya. Berkaitan dengan perlombaan layang-layang kota Bali sering mengadakan, misalnya di tahun 2016 lalu ribuan layangan mengudara di pantai Mertasari, Sanur. Lomba layang-layang Br Tanjung ke VIII yang begitu menyedot pengunjung. Dalam perlombaan banyak faktor yang dinilai, keseimbangan, keharmonisasi dengan tema, dan kreativitas (keelokkannya).

Berbicara tentang permainan layang-layang kurang lengkap tanpa membahas cara pembuatannya. Sebagian orang tentu sudah mengenalnya, namun setiap daerah dan setiap masyarakat memiliki gaya tersendiri dalam membuat. Layangan secara umum berbentuk seperti belah ketupat. Tidak menutup kemungkinan ada bentuk-bentuk lainnya

sesuai keinginan pembuat. Untuk masalah ukuran juga bervariasi, mulai dari biasa hingga yang jumbo (ukuran puluhan meter).

Layang-layang pada umumnya terbuat dari potongan bambu sebagai kerangka dan dilapisi dengan kertas khusus. Sebagai pengikat menggunakan *kenur* (tali). Permainan ini dilakukan secara kelompok maupun individu. Jika dilakukan secara individu tetap terdapat beberapa teman yang membantu. Teman bertugas untuk membantu pelaku menerbangkan layang-layang. Tugas teman tidak lain dengan menarik layangan dengan jarak sekitar 70 Meter, kemudian dilapaskan. Hal ini dilakukan untuk memudahkan layang-layang terbang. Berbeda dilakukan secara mandiri, yang sedikit kesulitan karena harus sambil berlari.

Permainan ini cukup mudah untuk dilakukan. *Pertama,* masing-masing pemain bersiap-siap untuk menerbangkan layang-layang. Untuk menerbangkan dengan cara berlari sambil mengudarkan kenur yang diikal, secara perlahan layangan akan terbang. *Kedua,* layangan yang sudah terbang. Tugas selanjutnya mempertahankan dengan menambah ketinggian atau mengurangi. *Ketiga,* layang-layang yang bertahan cukup lama dan tidak putus dinobatkan sebagai pemenang. Sebagai catatan langkah-langkah permainan di atas dalam lingkup sederhana, biasa dilakukan anak-anak di pedesaan. Berbeda ketika merambah dalam ranah perlombaan akan berbeda.

Permainan yang menurut beberapa ahli sudah ada sejak abad 21 ini. Mengandung nilai-nilai pendidikan untuk perkambangan karakter anak. *Pertama*, kerja keras. Sikap ini nampak ketika pemain senantiasa mencoba secara berulang untuk menerbangkan layangan. Tidak menutup kemungkinan untuk menerbangkan layangan membutuhkan waktu tidak singkat. Kehadiran angin yang tidak menentu menjadi faktor utama. Pemain dituntut untuk memiliki cara khusus sehingga mampu menerbangkan secara cepat dan mudah. Meskipun sulit dalam proses menerbangkan pemain tidak lantas patah semangat. Sikap kerja keras dan pantang menyerah ini melekat dalam diri pemain, sehingga ketika dewasa mampu diaplikasikan dalam berbagai ranah kehidupan.

Sikap kerja keras yang tersemat dalam permainan layang-layang dipahami mandalam tidak terlalu berlebih. Maksudnya pemain hanya

mencoba menerbangkan berkali-kali saja, berbeda kerja keras ketika untuk bekerja. Justru disinilah anak belajar dari hal terkecil dan sederhana. Kita bisa membayangkan dari hal sederhana menjadi sebuah kebiasaan positif. Kebiasaan yang berupa perilaku kerja keras. Tidak menutup kemungkinan ketika dewasa akan menjadi sebuah perbuatan yang terus untuk dilakukan.

Kedua, peduli lingkungan. Perilaku itu tercermin dalam bahan yang digunakan, yaitu bambu. Artinya anak memanfaatkan kekayaan alam yang melimpah di lingkangan sekitar. Alam memberikan sesuatu yang berguna bagi pemain tentu sikap yang terwujud berupa menjaganya. Pemain (anak) memahami bahwa dirinya memiliki ketergantungan dengan alam sekitar. Jika alam rusak, maka akan terhenti untuk membuat layang-layang. Meskipun bisa dengan menggunakan bahan lain atau membeli dari pabrik, kesan nilai dalam pembuatan akan luntur. Melalui permainan layang-layang ini sepantasnya kita bersyukur karena anak dididik untuk melestarikan lingkungan. Diakui atau tidak pemain memahami hukum simbiosismutualisme.

Ketiga, peduli sesama (kepedulian). Sikap ini tercermin ketika pemain membuat secara bersama. Dalam proses pembuatan tentu tidak dikerjakan sendiri (egois), tetapi saling gotong-royong membantu. Saling memberikan masukan, membuatkan, dan mendesain bersama layang-layang. Hal ini seperti yang penulis alami, waktu itu tidak begitu mahir membuat bambu sebagai kerangka layang-layang. Kalau bisa membuat akan berakibat keseimbangan yang kurang. Ketika membuat bersama salah satu teman membuatkan sedangkan penulis merekatkan kertas di kerangka itu.

Sikap demikian jelas menunjukkan perilaku peduli terhadap sesama. Pemain (anak) tidak menyadari akan perilaku yang sesungguhnya positif. Lambat laun akan membentuk kepribadian sang anak. Ketika dewasa akan tersemat untuk saling membantu, menolong, dan empati kepada orang lain. Sikap demikian jelas akan berimbas ketika menjadi pemimpin negeri. Peduli tidak saja ditunjukkan kepada diri sendiri (mengumpulkan kekayaan), tetapi juga untuk rakyatnya.

Keempat, kreativitas. Pemain bereksplorasi secara penuh atas layangan yang dibuatnya. Tidak terbatas pada bentuk seperti ketupat,

tetapi bentuk yang lainnya. Melihat perlombaan di Bali seperti disinggung di atas menemukan bentuk semisal burung garuda, burung meras, pesawat dan lainnya. Anak juga bisa membuat demikian sesuai dengan kreativitasnya.

Begitu bernilai permainan layang-layang seperti dalam penjabaran di atas sebagai generasi muda hal yang selayaknya dilakukan (i) mengajarkan ulang permainan layang-layang, (ii) memberikan pemahaman anak nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, dan (iii) tidak segan mengingatkan generasi muda untuk melestarikannya. Wujud melestarikan dengan mengadakan berbagai macam festival layang-layang seperti yang dilakukan di Bali.

Apa yang tercantum dalam permainan layang-layang sesungguhnya memberikan wacana bahwa masyarakat kita memiliki beragam cara untuk mendidik anak. Cara yang mudah dan sederhana dengan permainan tradisional. Meskipun anak pulang dengan keringat bercuruan dan sekujur tubuh kotor. Orang tua pantas berbangga karena di situlah anak belajar akan pentingnya pendidikan bagi dirinya.

***

Permainan Lempar Ilalang

(Nilai peduli lingkunan, kreativitas dan nilai semangat juang)

Permainan tradisional lempar ilalang yang berkembang di masyarakat jawa membuka tirai akan kreativitas masyarakat terdahulu. Ilalang sejenis rerumputan dapat dijadikan permainan yang tidak saja menghibur tetapi juga bernilai pendidikan. Meskipun kita memahami setiap permainan ditemukan secara sengaja ataupun tidak. Sebagai generasi muda sepantasnya bersyukur karena masyarakat terdahulu mewariskan permainan yang mengasyikkan. Warisan itu tentu tidak saja sebagai media hiburan, tetapi di dalamnya tersemat nilai-nilai pendidikan.

Memahami kata *lempar* mengarah pada permainan semacam lempar karet, lempar gambar, dan permainan lainnya yang sejenis. Titik pembeda permainan ini terletak pada objek yang dilempar yang sedikit aneh dan jarang dilakukan. Objek itu berupa ilalang, rumput yang tumbuh liar di ladang dan biasa menjadi *pakan* ternak oleh masyarakat. Bentuk dari rumput ilalang memang sedikit berbeda dari yang lain. Bentuknya memanjang di tengah ada semacam batang yang keras. Panjang rumput berkisar 40-70 cm. Daun ilalang sedikit tajam dan ada bulu-bulu halus.

Bagian punggung daun ada seperti batang kecil dan keras. Bagian inilah yang akan meluncur dan dijadikan pertarungan. Pungggung ilalang bagian pangkal dipotong. Jarak potongan antara pangkal terakhir dengan yang dipotong sekitar 3 cm. Daun dibiarkan tetap menempel. Selanjutnya, pemain memegang bagian pangkal kemudian dilemparkan. Secara otomatis batang yang telah di potong akan

terlempas sejauh mungkin. Batang inilah yang nanti dijadikan pedoman untuk menentukan pemenang.

Permainan ini dilakukan secara individu karena jika dilakukan secara kelompok akan menyulitkan proses menentukan pemenang. Berikut beberapa langkah untuk melakukan permainan (i) mencari rumput ilalang secara bersama-sama, (ii) menentukan lokasi, (iii) melakukan *hompipah,* dan (iv) bermain.

Lokasi yang dipilih tidak sembarangan, harus di tempat yang terbuka dan bebas dari pepohonan. Hal ini untuk memudahkan melihat ilalang terlempar. Dengan begitu mudah dilihat seberapa jauh ilalang terlempar hingga mampu menemukan pemenangnya. Cara menentukan pemenang terbilang sederhana, ilalang yang paling jauh jarak dinobatkan sebagai pemenang.

Lempar ilalang dilihat dari cara bermain meski terlihat sederhana, namun tersemat nilai-nilai pendidikan. *Pertama,* peduli lingkungan. Permainan ini menggunakan bahan yang bersumber dari alam, dapat dikatakan bergantung dari alam. Ketergantungan ini yang menjadikan nilai positif bagi pemain (anak). Secara otomatis pemain akan menjaga lingkungan, sehingga rumput ilalang akan tetap tumbuh. Seiring hal itu tetap melakukan permainan lempar ilalang. Dengan begitu anak berusaha untuk menjaga kelangsungan alam yang telah memberikan media dalam permainan lempar ilalang. Dalam kehidupan modern saat ini sikap peduli lingkungan sangat diperlukan. Mengingat kerusakan alam begitu mengkhawatirkan. Untuk itu, melalui permainan ini sangat baik untuk menanamkan sikap peduli lingkungan, sehingga akan menjadi individu yang senantiasa bersikap bijak dalam memanfaatkan kekayaan alam.

Kedua, kreativitas. Tidak ada yang mengira sebangsa rerumputan menjadi sebuah permainan yang begitu mengasyikkan. Melatih kecerdasan anak dan tentu menghibur. Rumput yang biasa digunakan untuk makanan hewan ternak dapat dijadikan sebagai alat untuk permainan. Sebagian orang beranggapan mustahil, tetapi kenyataan menjadi permainan yang mendidik. Disinilah letak kreativitas yang ditunjang dengan kecerdasan dalam diri pemain.

Ketiga, semangat. Permainan rumput ilalang meski terlihat sederhana dalam praktinya sulit untuk dilakukan. Punggung ilalang yang sebagai media untuk dilempar harus tepat dalam memotongnya. Jika telalu panjang dan terlalu pendek akan menghambat kecepatan ketika dilempar. Sebagai pengalaman ketika potongan ilalang terlalu pendek lesatannya bagus tetapi tidak jauh. Berbeda dengan yang lebih panjang lesatannya tidak stabil. Harus dengan penuh hati-hati untuk memotong dan penuh dengan pertimbangan. Kesulitan yang dihadapi pemain tidak menyurutkan semangat untuk terus bermain. Tidak pernah berpikir nanti akan kalah, justru sebaliknya yakin akan memenangkannya. Dalam kehidupan sosial semangat dan keyakinan inilah yang akan memberikan suntikan motivasi. Sikap kurang percaya diri dalam berbuat sesuatu akan luntur dengan sendirinya.

Memahami begitu bernilai permainan tradisional lempar ilalang sewajibnya (i) bangga, (ii) memahami ulang nilai-nilai untuk kehidupan muktahir, dan (iii) saling bersinergi melestarikan permainan tradisional lempar ilalang. Sehingga, warisan leluhur yang bernilai ini akan tetap dimainkan dan dinikmati anak cucu kita. Tidak salah jika ungkapan bangsa yang besar tidak saja menghargai para pahlawannya, tetapi juga menjaga warisan-warisannya.

***

Permainan Montoran

(Nilai kreativitas, nilai peduli lingkungan, nilai toleransi, dan nilai peduli sesama)

Dok. Motoran

Himpitan kesulitan akan menguatkan diri untuk berlaku kreatif dan inovatif. Kalimat itu sejalan dengan keadaan masyarakat zaman dahulu. Teknologi yang masih minim dan keadaan ekonomi yang menghimpit menjadikan masyarakat untuk terus berkreasi. Keadaan itu juga tercermin pada permainan tradisional *montoran* (mobil-mobilan). Dibandingkan era saat ini mobil-mobilan memiliki variasi yang tidak terbatas. Perusahaan mainan berlomba-lomba untuk membuat permainan yang unggul dengan diimbangi teknologi canggil. Tidak heran kita menemukan berjejer permainan di pasar dan toko mainan.

Ini berbeda dengan permainan *montoran* zaman dahulu yang terbuat dari hasil alam, yaitu kayu bekas. Tidak perlu jauh-jauh membeli ke toko atau pasar, membuat sendiri dengan kreativitas sendiri pula. Permainan ini memiliki bentuk yang hampir mirip dengan mobil pada umumnya. Dipastikan jika melihat memiliki tingkat kemiripan 80%. Mobil-mobilan yang dibuat juga bervariasi. Ada truk, mobil pribadi,

mobil angkutan kecil dan lainnya. Namun, praktiknya anak-anak Jawa sering membuat truk dibandingkan dengan jenis mobil lain. Pertimbangan kegagahan dan dapat mengangkut apa saja sebagai faktor utama.

Permainan montoran dibuat dari potongan kayu bekas dengan panjang sekitar 70 cm dan lebar sekitar 60 cm. Kayu dibentuk seperti bak truk belakang. Dengan bagian atas tanpa penutup. Untuk mengaitkan papan kayu yang satu dengan yang lain menggunakan paku atau lem khusus kayu. Bagian belakang pun dibentuk seperti penutup truk, bagian atas dipaku sedangkan bawah tidak. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan kesan kemiripan dengan bentuk aslinya. Selain itu, bagian belakang dapat untuk mengangkut barang-barang.

Bagian roda terbuat dari potongan kayu. Ukuran kayu disesuaikan dengan selera pemain. Bagian pengikat roda satu dengan roda lainnya terbuat dari potongan bambu kecil berbentuk bulat. Panjang disesuaikan dengan lebar truk. Untuk memasukkan potongan bambu ke bagian tengah roda dengan melubangi. Tujuannya agar roda mampu berjalan. Potongan kayu dimasukkan pada bambu kecil. Bambu itu direkatkan dengan bak mobil bagian bawah. Merekatkan menggunakan paku, sehingga mampu berjalan. Roda dipasang antara depan dan belakang. Sehingga, memungkinkan mampu berjalan seperti mobil sungguhan. Di sinilah keunikan pembuatan permainan itu. Anak dituntut memiliki kecerdasan dalam menentukan bagian truk sehingga detail seperti aslinya.

Bagian bak truk yang mirip dengan aslinya, begitu juga dengan kepala truk juga dibuat mirip. Kayu dibentuk pesergi dan dipaku dengan bagian dam truk yang telah dibuat. Bagian depan kepala (bagain bawah) diberi paku tujuannya untuk mengikatkan tali untuk menarik truk.

Dalam permainan ini terdapat beberapa versi. *Pertama,* bapalan. Mobil atau truk yang dibuat ditarik menggunakan benang. Pemain berlari sekencang mungkin. Jarak antara garis *start* dengan *finish* sekitar 700 meter. Pemain yang mencapai garis *finish* dahulu dinobatkan sebagai pemenang. *Kedua,* mengangkut barang. Versi yang kedua ini pemain ibarat seorang sopir truk sungguhan yang mendapat pesanan barang. Tugasnya adalah mengirimkan barang. Barang itu berupa kayu, krikil,

atau barang lainnya. Dalam permainan ini tidak ada yang menang dan kalah. Hanya berperan sebagai mana yang telah disepakati bersama.

Permainan montoran mengandung nilai pendidikan bagi pemain (anak). Disamping melatih daya kreativitas anak, juga terdapat nilai-nilai pendidikan yang mampu mempengaruhi perkembangan karakter. *Pertama,* peduli lingkungan. Ini tercermin dari bahan yang digunakan dalam permainan, mayoritas terbuat dari hasil alam. Anak menyadari bahwa alam yang memberikan segala, terutama dalam permainan. Sehingga, tercermin sikap untuk senantiasa menjaganya dan merawat. Menjaga alam akan mamberikan manfaat bagi kelangsungan hidup manusia. Sikap demikian dewasa ini sangat dibutuhkan. Mengingat pemanasan global menjadi isu terhangat dan menjadi tobik dunia. Untuk mengatasi selain dengan menggurangi emisi gas karbondioksida diperlukan juga penghijauan lingkungan, sehingga lambat laun suhu bumi akan normal. Melalui apa yang dilakukan anak dalam permainan *motoran* memberikan satu langkah dalam pencegahan itu.

Melalui permainan *montoran* secara tidak langsung ikut menjaga bumi dari pemanasan global. Anak seakan memiliki ikatan 'tubuh' dengan alam. Dengan begitu akan muncul tindakan senantiasa untuk merawatnya. Meskipun hal ini dipahami terlalu dini untuk mengurangi emisi karbondioksida, namun ketika dilakukan secara konsisten akan memberikan dampak yang besar.

Kedua, tolerasi. Pemain mayoritas tidak kenal jika ditanya tentang pengertian dan makna toleransi itu sendiri, namun dalam permainan telah menerapkannya. Proses permainan tidak saling memperdulikan muasal teman atau lawan bermain. Tidak pernah membenci atau mengucilkan kawan yang tidak sealiran atau seagama. Inilah yang sesungguhnya memberikan pelajaran besar bagi kita. Perbedaan bukan sebuah ukuran, terpenting saling memahami dan menghormati. Permainan terus berlanjut hingga akhir, terpenting permainan berjalan secara lancar dan tanpa kecurangan. Sikap tidak membeda-beda itulah yang menjadikan salah satu indikator dari toleransi. Secara tanpa sadar anak telah terpola perilaku tanpa membeda-bedakan, sehingga ketika dewasa akan senantiasa menghargai perbedaan. Mengingat toleransi saat ini sangat diperlukan untuk tetap menjaga kebhinekaan bangsa.

Melalui toleransi akan tercermin kehidupan berbangsa dan bernegara yang tentram dan sejahtera. Perbedaan dalam suatu negara atau masyarakat bukan musuh untuk dimusuhi, tetapi menjadi keberagaman yang justru memberikan kekhasan yang estetik. Perlu belajar dari pelanggi yang indah karena beragam warga yang disuguhkan.

Ketiga, peduli sesama. Proses pembuatan permainan *montoran* dilakukan secara bersama. Tidak semua anak dapat membuat *motoran*, sehingga antar teman saling membantu. Hal ini pernah dialami penulis, waktu itu tidak bisa membuatnya. Ada salah satu teman (Marwan) dengan suka rela membantu membuatkan. Pengalaman itu menguatkan bahwa dalam pemainan ini sikap peduli terjalin secara baik. Sikap demikian menjadi indikator bahwa anak menjalankan perilaku peduli terhadap sesama. Perilaku peduli dalam kehidupan bermasyarakat sangat berperan. Melalui prilaku peduli akan tumbuh pribadi-pribadi yang mampu merasakan penderitaan orang lain.

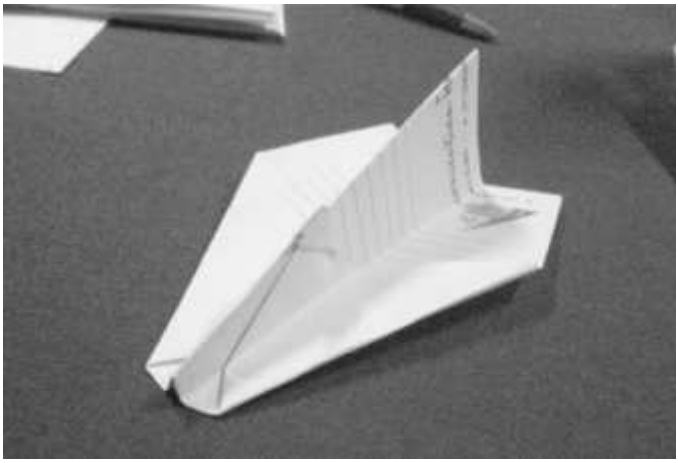
Berkaitan dengan perilaku peduli terhadap sesama bangsa kita telah mengenal istilah gotong-royong. Suatu kegiatan yang dilakukan untuk membantu masyarakat lain. Dalam praktiknya kita menemukan di pedesaan, banyak orang yang berkumpul ketika mendirikan rumah. Berkumpul inilah di dalamnya nampak kegiatan gotong-royong. Namun, berkembangnya zaman sungguh disayangkan mulai luntur. Masyarakat sebagai pelakunya justru menjadi faktor utama melunturkan nilai-nilai gotong-royong itu. Uang mulai menjadi penggoda masyarakat untuk meninggalkan budaya itu. Menganggap uang adalah segala-galanya dan mampu membeli apapun, termasuk membeli budaya gotong-royong.

Permainan tradisional, menjadikan pemain (anak) secara tidak sadar mendapatkan nilai pendidikan sebagai contoh toleransi. Anak tidak mengetahui makna tolerasi itu sendiri, tetapi dalam praktiknya telah menjalankan perilaku toleransi itu. Maka, jelas permainan tradisional mengandung nilai edukatif yang sewajibnya untuk terus dilestarikan sebagai warisan budaya *leluhur* yang memberikan bekal nilai-nilai luhur.

***

Permainan Montor Mabur

(Nilai kerja keras, Kerja Sama dan Tanggung Jawab)



Dok. Motor mabur

Beberapa waktu lalu ketika acara Agustusan di lapangan desa melihat beragam perlombaan yang intinya untuk mengisi hari kemerdekaan. lokasi perlombaan berada tepat di bawah Sekolah Dasar (SD). Sekolah yang merupakan tempat masa kecil untuk belajar sekaligus bermain. Ketika duduk di bawah pohon trembesi tiba-tiba melihat kertas bekas yang dibentuk pesawat tergeletak di sebelah tumpukan batu. Melihat kertas tu lantas teringat akan permainan waktu kecil *motor mabur*. Saat itu masih ingat permainan yang membuat Ibu marah-marah karena buku pelajaran habis untuk membuatnya.

Dipahami dari asal kata *mabur* jelas permainan tradisional mengarah pesawat terbang. Kata *mabur* sendiri berarti terbang, sehingga permainan *motor mabur* berarti pesawat terbang. Ditelisik secara sejarah nama, memiliki kaitan dengan pemahaman masyarakat Jawa yang menyebut pesawat terbang dengan nama *motor mabur*.

Permainan ini dilakukan anak-anak Jawa ketika pulang sekolah. Sembari berjalan ke rumah melepas lelah melakukan permainan yang

mengasyikkan itu. Untuk masalah lokasi seperti permainan tradisional lainnya tidak begitu terikat, hanya pemain perlu mempertimbangkan arah angin. Karena angin inilah yang akan memberikan pengaruh terhadap arah terbangnya pesawat tradisional itu.

Dilihat dari alat yang digunakan permainan ini tidak terlalu rumit dalam pembuatannya. *Pertama,* pemain menyiapkan secarik kertas. Untuk masalah ukuran pemain tidak terlalu mempertimbangkan, hanya semakin lebar akan menemukan keseimbangan ketika terbang. *Kedua,* melipat menjadi dua bagian. Ambil posisi tengah sehingga antar lipatan satu dengan yang lainnya memiliki ukuran yang sama. *Ketiga,* pemain melipat titik pertemuan ke bawah. Melipat titik yang dibuat langkah sebelumnya ke cekungan lipatan sehingga sisi kertas masuk ke dalam lipatan ini. Pastikan lipatan dibuat dengan baik, sehingga kertas akan tampak seperti amplop. *Keempat,* melipat sudut yang baru. Lipat dua sudut atas yang dibuat dalam langkah sebelumnya ke tengah sehingg titik pertemuan berada disetengah cekungan lipatan kertas ke sisinya. *Kelima*, Melipat titik pertemuan. Melipat titik yang telah tertutup setelah langkah sebelumnya, sehingga dapat menjaga sayap di cekungan lipatan kertas. *Keenam,* melipat kertas sama panjang. Pada lipatan tengah yang dibuat sebelumnya. Semua lipatan yang dibuat dalam langkah sebelumnya harus mengarah ke depan.. *Ketujuh,* membuat sayap pesawat. melipat kedua sisi kertas ke bawah lipatan tengah sehingga sisi panjang sayap berada seimbang di bawah pesawat. *Kedelapan,* mengatur sudut sayap pesawat. Membuka sedikit lipatan sayap sehingga tegak lurus dengan badan pesawat dan permukaan datar yang saling berdampingan.

Permainan ini dilakukan secara tim, masing-masing tim terdiri dari dua sampai empat anak. Setiap tim menyiapkan satu pemain untuk beradu. Salah satu pemain ada yang bertugas sebagai wasit untuk memberikan aba-aba. Dalam hitungan ketiga bersama-sama menerbangkannya. Pesawat yang paling jauh terbang dinobatkan sebagai pemenang, sedangkan yang tidak jauh dianggap kalah. Permainan ini akan terus berlanjut hingga semua telah mendapat giliran. Pemenang akan saling bertarung kembali untuk menentukan siapa pemenang

utama. Tim dikatakan memenangkan pertandingan apabila salah satu pemain menjadi pemenang utama.

Setiap permainan selalu diiringi dengan peraturan. Sama halnya dengan permainan *motor mabur*. Setiap pemain hanya boleh memiliki satu pesawat saja. Jika mengalami kerusakan pemain dianggap gugur. Aturan ini sedikit kejam, namun dalam praktinya anak-anak Jawa mematuhi dan memberikan pelajaran untuk senantiasa disiplin.

Permainan *montoran mabur* seringkali dianggap sederhana, tetapi didalamnya mengandung beragam nilai pendidikan. Nilai itu berupa kerja keras, Kerja Sama dan Tanggung Jawab. *Pertama,* kerja keras. Nilai ini terwujud ketika pemain berusaha membuat pesawat. Tidak cukup satu kali membuat kemudian berhasil, tetapi dilakukan secara berulang hingga terbentuk seperti pesawat yang utuh. Tidak jarang pemain menghabiskan beberapa lembar hanya untuk membuat pesawat yang berkualitas.

Kedua, patuh terhadap aturan. Sebagai seorang pemain memiliki kewajiban untuk patuh terhadap aturan. Dalam permainan ini pemain diwajibkan hanya memiliki satu pesawat saja. Ketika terjadi kerusakan baik disengaja atau tidak, konsekuensinya adalah kekalahan. Sikap menaati peraturan ini lambat laun terbentuk dalam diri anak. Tidak ada protes keras ketika terjadi kesalahan, secara suka rela menaatinya. Sikap inilah yang akan membentuk karakter anak. Contoh aplikasi karakter nilai dalam permainan ini dalam kehidupan secara sederhana ketika berada di sekolah akan menaati peratuan sekolah.

Kalah dalam sebuah permainan hal biasa. Justru yang luar biasa adalah mengakui kekalahan. Inilah yang nampak dalam permainan di atas. Setiap anak dalam tim akan mengakui kekalahan. Justru menjadi motivasi untuk mengalahkan lawan dalam pertemuan selanjutnya. Sikap demikian mewujudkan harmonisasi dalam permainan dan menghindarkan dari permusuhan sesama pemain.

Berbagai nilai di atas membuktikan bahwa permainan teradisional sarat akan pendidikan karakter. Permainan *montor mabur* misalnya dilihat dari segi permainan sangat sederhana, namun siapa mengira di balik itu memiliki kekuatan yang mampu merubah pola perilaku anak. Anak secara tidak langsung anak belajar sambil bermain.

Sikap tanggung jawab juga nampak ketika pemain melakukan pelanggaran. Pemain secara sadar mengakui dan melaksanakan sangsi yang diberikan atas pelanggaran yang dilakukan. Sikap ini memberikan pemahaman bahwa anak bertanggung jawab atas kesalahan yang diperbuat. Dalam kehidupan bermasyarakat maupun bernegara, sikap tersebut sangat dibutuhkan. Contoh sederhana, ketika melakukan pelanggaran di sekolah akan mematuhi sangsi yang diberikan.

Memahami uraian permainan di atas sebagai generasi muda Jawa seharusnya (i) mengatakan kepada masyarakat pengaruh globalisasi pada pola perilaku anak, (ii) pentingnya pendidikan karakter pada anak, (iii) memberikan pemahaman pentingnya permainan *motor mabur*, dan (iv) mengajak masyarakat untuk menjaga dan mencintai permainan tradisional Jawa.

***

Permainan Paku Botol

(Nilai kreativitas, nilai kecerdasan berpikir, nilai demokratis, dan nilai patuh terhadap aturan)

Dok. Paku botol

Mengingat ulang akan permainan tradisional sungguh memberikan pelajaran bernilai, tidak saja untuk fisik tetapi juga untuk perkembangan kepribadian anak. Setiap pemainan didesain masyarakat terdahulu atau ditemukan secara tidak sengaja sesungguhnya mewariskan nilai-nilai pendidikan. Semacam pendidikan yang diselipkan dalam sebuah *dolanan* anak-anak.

Pemainan tradisional paku botol misalnya. Permainan yang sering muncul ketika Agustus itu bagi anak-anak Jawa menjadi suatu kegiatan yang istimewa. Keistimewaan ini terletak dalam proses bermainan yang tidak hanya mengandalkan kekuatan fisik tetapi juga kecerdasan berpikir. Sehingga, anak menemukan dua manfaat sekaligus yaitu fisik dan kecerdasan.

Paku botol dapat dibilang permainan yang murah. Hal ini dapat dilihat dari bahan yang digunakan tidak terlalu sulit dalam proses permainan dan hampir seluruhnya dari bahan bekas. Pemain hanya

mempersiapkan alat berupa paku, rapia (rumput jepang) dan botol bekas. Kegunaan rapia sebagai pengikat paku untuk nantinya dimaksukkan dalam botol. Berbagai alat itu begitu mudah ditemukan di sekitar lingkungan tempat tinggal. Pemain (anak) biasanya menggunakan alat seadanya, semacam tali yang terbuat dari kulit pisang. Paku diganti dengan kayu yang dibentuk seperti paku sedangkan, botol bisa berupa kendi. Ini menunjukkan bahwa pemain senantiasa memanfaatkan apa yang tersedia di lingkungan sekitar. Kreativitas juga tumbuh, tidak terhenti karena kekuragan bahan dan alat.

Tidak seperti sepak bola kampung atau kasti, permainan paku botol hanya membutuhkan lokasi yang tidak begitu luas. Tempat untuk bermain dilakukan halaman rumah dan lapangan perkampung. Dalam prosesnya permainan ini dilakukan secara individu, namun tetap membutuhkan bantuan teman.

Seperti permainan pada umumnya terdapat langkah-langkah yang perlu diperhatian sebelum memulai. *Pertama,* melakukan *swit*. Proses ini bertujuan untuk membagi siapa yang bermain dahulu dan siapa yang akan menjadi lawan. Melalui *swit* masing-masing pemain akan terus berpikir bahwa yang dilakukan senantiasa berpikir baik dan adil. Maksudnya tidak terjadi kejanggalan atau kecurangan yang dilakukan lawan. *Kedua,* persiapan. Sebagai pemenang tugas selanjutnya mempersiapan permainan. Mengikatkan tali dipinggang dan menempatkan posisi botol sesuai dengan kesepakatan. *Ketiga,* memulai permainan. Setiap pemain berdiri di garis *start* untuk memulai pertandingan. Sebelum memasukkan paku ke botol diwajibkan untuk berlari menuju botol yang telah disiapkan. Baru bisa memulai untuk memasukkan paku ke botol. *Keempat*, penentuan pemenang. Pemain dianggap pemenang apabila mampu memasukkan paku ke botol lebih dahulu dibandingan lawan. Namun, dalam priktiknya tidak semudah itu pemain wajib berlari ke garis *start* dan memberikan intruksi bahwa dirinya telah selesai.

Setiap permainan tradisional Jawa memiliki peraturan tersendiri. Selaras dengan permainan paku botol ada beberapa peraturan yang wajib untuk dipatuhi sebagai seorang pemain. *Pertama,* pemain dalam memasukkan paku tidak boleh memakai media lain, kecuali ayunan

badan. Caranya dengan mengayunkan badan untuk menempatkan paku ke lubang botol. *Kedua,* dalam proses berlari pemain tidak boleh melakukan berbagai kecurangan, misalnya menarik tangan, baju atau menghalangi pemain lain. Sebagai konsekuesi pemain yang melanggar akan dikenai sangsi berupa pinalti. Sangsi pinalti itu berupa memulai permainan dari garis *start*.

Permainan tradisional paku botol meskipun terlihat sederhana tidak terpungkiri mengandung nilai-nilai pendidikan. *Pertama,* kecerdasan dan kecepatan dalam berpikir. Ini tercemin dalam proses memasukkan paku ke botol. Posisi pemain membelakangi botol, dibutuhkan ketepatan dan kemampuan berpikir untuk memasukkan dalam posisi yang demikian. Tidak terpungkiri dalam kondisi itu mengalami kesulitan, karena posisi membelakangi target. *Kedua,* kerja keras. Proses memasukkan paku ke botol tidak mudah. Butuh ketepatan dan usaha yang terus menerus. Tidak menutup kemungkinan harus dilakukan secara berulang, meskipun tetap menemui kegagalan. Dalam permainan ini yang tercermin bukan sikap putus asa, tetapi terus berusaha agar mampu memenangkan permainan. Hal ini menunjukkan sikap kerja keras tercermin dalam diri pemain. Ketika dewasa yang tercermin kerja keras untuk mengapai cita-cita dan pekerjaan.

Ketiga, demokratis. Sebelum memulai permainan ritual wajib melakukan *swit* dengan tujuan untuk menciptakan keadilan antar pemain. Melalui *swit* pemain otomatis teracak, yang mahir dan amatir, senior dan junior. Melalui *swit* akan tercermin pembagian yang adil dan transparan. Hal ini secara tidak langsung pemain belajar bagaimana bersikap adil. Melalui perilaku praktik langsung sikap adil kedepannya akan terus terbawa hingga dewasa. Dalam kaitan lain akan terus membekas dan mempengaruhi perilaku anak.

Keempat, patuh terhadap aturan. Aturan seperti yang telah dijabarkan di atas memberikan batasan bagi pemain dalam permainan. Tidak bisa bergerak bebas untuk memenangkan pertandingan atau berlaku curang. Secara sadar anak memahami bahwa aturan yang dibuat tujuannya untuk menjadikan permainan *far play* dan menghindari dari perselisihan antarindividu. Sehingga yang terjadi tanpa mendapatkan komando untuk mematuhinya pemain sadar untuk berlaku patuh. Inilah

yang menjadikan permainan ini kaya akan nilai. Dapat disimpulkan anak mendapatkan manfaat ganda, yaitu hiburan dan pendidikan. Sesuatu yang tidak dapat ditemukan dalam permainan modern saat ini. Untuk itu, sebagai generasi muda Jawa seharusnya (i) mengingatkan masyarakat pentingnya pendidikan karakter sejak dini, (ii) mengajak untuk menggali ulang nilai-nilai dalam permainan tradisional paku botol, dan (iii) menjadi garda terdepan untuk melestarikan permainan tradisional Jawa.

***

Permainan Perahu Serabut

(Nilai kerja keras, nilai patuh terhadap aturan, nilai demokrasi, dan nilai tanggung jawab)

Dok. Perahu serabut

Mendengar kata perahu yang terlintas adalah parahu untuk berlayar dari dermaga satu ke dermaga lainnya. Apa yang terjadi ketika perahu di buat dari serabut kelapa? Mustahil. Jawaban sebagian orang tentunya. Namun, dalam kehidupan nyata terjadi betul. Kenyataan itu terjadi pada permainan tradisional Jawa. Permainan itu disebut perahu serabut. Permainan perahu Serabut dilakukan anak-anak Jawa sebagai ajang untuk bapalan.

Permainan yang dilakukan disungai ini dapat dikatakan murah dan ramah lingkungan. Hal ini tidak terlepas dari bahan yang digunakan seluruhnya terbuat dari hasil alam. Serabut kelapa bekas, ranting pohon, dan daun kering merupakan bahan utama pembuatan perahu serabut. Daun yang digunakan berupa daun pohon waru, karena daun pohon ini memiliki tekstur yang keras dan berbentuk unik (berbentuk seperti hati) terkesan lebih indah. Berbeda dengan daun pohon lain meskipun memiliki kekuatan sama tetapi unsur keunikan tidak begitu nampak.

Permainan warisan *leluhur* Jawa ini dilakukan secara individu ataupun secara kelompok. Apabila dilakukan secara kelompok aturan yang berkembang menekankan pada sisi keadilan. Maksudnya setiap kelompok hanya diperbolehkan memiliki satu perahu serabut. Ketika mengalami kerusakan tugas anggota lain memperbaiki. Menariknya, permainan ini dilakukan bertepatan dengan musim kemarau. Aliran air yang tidak terlalu besar dan sekaligus anak bisa sambil mencari ikan ketika selesai bermain.

Perahu serabut dalam proses pembuatan cukup mudah. *Pertama,* pemain menyiapkan serabut kelapa yang sudah kering. *Kedua,* diambil sekitar setengah bagian sebagai bahan perahu. *Ketiga,* bagian tengah parahu diberi ranting pohon atau kayu kecil untuk penyangga daun. *Keempat,* menyiapkan daun waru. Daun diikat dengan kayu sehingga membentuk seperti layar. Layar ini tujuan untuk memberikan keseimbangan ketika perahu berlayar. Selain itu, juga untuk penghias kemenarikan perahu. *Kelima,* tes keseimbangan perahu. Tes cukup mudah dengan meletakkan di sungai yang aliranya tenang. Ketika perahu miring berarti kurang seimbang. Kalau berdiri tegap berarti pembuatan sudah sempurna.

Perahu serabut biasa dimainkan di sungai yang memiliki aliran sedang (tidak terlalu deras dan tidak terlalu kecil). Setiap anggota dalam kelompok memiliki tugas yang berbeda. Ada yang bertugas digaris *start*, ada yang bertugas mengecek perjalanan perahu. Tujuan dari pemain itu tidak lain untuk melihat perahu berlayar dengan baik atau tidak. Terakhir ada yang bertugas sebagai mekanik perahu, tugasnya memperbaiki perahu yang rusak. Anggota yang dipilih sebagai mekanik ini yang mahir dalam pembuatan perahu serabut.

Perahu secara perlahan diletakkan di aliran sungai. Salah satu teman memberikan aba-aba untuk memulai pertandingan. Secara perlahan perahu berjalan mengikuti aliran air. Saling beradu kecepatan, saling menyalip, dan tersangkut bebatuan. Saling mengejar ibarat pertempuran yang sesungguhnya. Hingga mencapai titik *finish* yang telah ditentukan.

Permainan perahu serabaut juga memiliki peraturan yang mengiringinya. *Pertama,* perahu yang tersangkut atau terguling

diberikan kesempatan dua kali untuk mengembalikan posisi perahu seperti semula. *Kedua,* untuk mengembalikan posisi perahu (baik tersangkut atau terbalik) menggunakan ranting pohon. Ketika pemain melakukan pelanggaran akan dikenai pinalti. Pinalti itu berupa memulai perahu dari awal. Setiap pemain mematuhi aturan itu, karena menyadari aturan dengan tujuan kebaikan dan menghindari kecurangan. Sikap setiap pemain yang mematuhi aturan permainan, lambat laun akan mempola karakter anak. Sikap patuh terhadap aturan akan senantiasa tumbuh dalam diri baik di lingkungan sosial maupun lingkup pendidikan.

Nilai kerja keras juga nampak dalam permainan perahu serabut. Nilai tersebut nampak dalam pembuatan perahu dan proses bermain. Selain itu, pemain harus bersusah payah menyusuri sungai untuk menemukan aliran yang cocok. Rasa lelah tidak begitu dihiraukan oleh pemain, terpenting permainan dapat berjalan dengan baik dan mampu memenangkan.

Nilai toleransi juga tersemat dalam permainan ini. Pemain tidak memperdulikan agama, suku, latar belakang keluarga, dan muasal kawan bermainnya. Melakukan permainan secara bersama tanpa mempertimbangan keberagaman. Perilaku inilah yang sangat berperan dalam kehidupa bernegara, karena akan tercermin saling menghargai di tengah perbedaan. Sekaligus akan mengokohkan keutuhan dan kesatuan negara lewat jalan toleransi.

Setiap pemain dalam kelompok diberikan tugas yang berbeda, ada yang bertugas sebagai mekanik perahu dan bertugas di garis *start*. Masing-masing tugas yang diberikan kepadanya dilakukan secara baik dan sungguh-sungguh. Harapan dengan kesungguhan itu akan memberikan kemenangan terhadap timnya. Tidak berpikir sedikitpun untuk keluar dari tugas yang dibebankan. Sikap tanggung jawa telah melekat dalam diri. Inilah yang terjadi ketika dewasa, melalui permainan perahu serabut anak paham bahwa apa yang dilakukan nantinya berdampak bagi dirinya dan orang lain. Resiko tentu akan diperoleh setiap tindakan, namun penting untuk diimbangi dengan sikap tanggung jawab. Sebuah permainan yang bernilai pendidikan, khusunya anak Jawa. Orang tua tidak perlu khawatir anak terluka dan

kelelahan karena dibalik itu akan menemukan pendidikan yang berguna bagi perkembangan karakternya.

Suatu permainan yang bernilai pendidikan sungguh disayangkan di era melenium sekarang kurang diminati. Masyarakat Jawa utamanya generasi muda sewajibnya (i) memanfaatkan permainan tradisional perahu serabut sebagai media mendidik karakter, (ii) mengingatkan orang tua untuk menjauhkan anak dari permainan modern yang kurang bermanfaat, dan (iii) mengadakan beberapa kegiatan yang intinya mengenalkan permainan tradisional perahu serabut kepada generasi muda Jawa.

***

Permainan Petak Umpet

(Nilai kerja keras dan pantang menyerah, nilai patuh terhadap aturan, dan nilai sportivitas)

Dok. Petak umpet

Anak-anak Jawa mengenal beragam permainan tradisional. Tidak pernah kehilangan ide apapun dapat menjadi permainan yang mengasyikkan. Suatu yang sepele dapat menjadi permainan menghibur. Tidak mengenal istilah *game, gandget*, dan *playsastion* yang dikenal adalah permainan tradisional warisan leluhur. Tidak pernah mengenal pula pembuat dan tahun berapa mulai diperkenalkan. Tidak pernah mengenal filosofi dan manfaatnya, tetapi praktiknya lebih dari itu. Meskipun demikian, tidak menjadi permasalah justru dari permainan itu lahir generasi-generasi cerdas dan berjiwa sosial yang tinggi.

Setiap permainan memiliki cara dan alat sendiri yang digunakan. Selain untuk memperlihatkan kekhasan juga menjadi satu kesatuan yang melekat. Sebagian orang mengatakan setiap permainan selalu membawa label tersendiri, sehingga jelas pemain tidak perlu menyebutkan nama. Dengan menyebutkan atau melihat alat yang digunakan bisa menebak nama permainan itu.

Permainan tradisional *petak umpet* misalnya permainan yang menekankan insting diri ini begitu sederhana alat yang digunakan. Sobekan kain sebagai bahan utama permainan. Tujuan kain untuk menutup mata pemain yang kalah. Melalui penutup mata akan meminimalisir kecurangan yang dilakukan. *Petak umpet* dalam proses permainan dilakukan dengan bersembunyi. Nampak dari kata *umpet,* yang berasal dari kata *nyumpet* (bersembunyi).

Petak umpet dalam proses permainan dilakukan secara tim, masing-masing tim beranggotakan empat sampai lima anak. Pemain mempertimbangkan usia dan jenis kelamin, justru yang menjadi pusat perhatian berupa keseriusan dalam permainan. Tempat yang dilakukan bisa dibilang *luwes*. Artinya tidak begitu terikat satu tempat saja. Masing-masing pemain bisa memilih tempat sesuai dengan kesepakatan bersama, dapat dilakukan di luar rumah atau di dalam rumah.

Meskipun dalam pemilihan lokasi tidak begitu rumit. Namun, terdapat aturan yang mengikat dalam memilihan tempat. Antar pemain memulai dilakukan diskusi bersama untuk menentukan tempat beserta dengan aturan-aturannya. Aturan itu berupa: (i) Jika permainan dilakukan di luar rumah. Pemain wajib menghindari tempat semisal almari, memanjat tembok, dan bersembunyi di tempat-tempat yang sangat rahasia bagi pemilih rumah. (ii) Jika permainan dilakukan di luar rumah. Ada batasan-batasan khusus, mana tempat yang boleh di tempati untuk bersembunyi mana yang tidak. Batasan ini diperlakukan untuk memberikan ruang kepada lawan untuk tidak terlalu lama dalam proses pencarian. Selain itu, menghindari juga kecurangan-kecurangan.

Permainan ini dalam proses bermainnya terbilang mudah. Tidak terlalu membutuhkan peralatan yang mahal. Lebih menekankan memanfaatkan hal yang berada di sekitar lingkungan tempat tinggal. Berikut beberapa hal yang dilakukan dalam permainan petak umpet. *Pertama,* menentukan lokasi yang boleh dan tidak untuk bersembunyi. Berkaitan dengan ini telah disinggung dalam pembahasan di atas. *Kedua,* pemain melakukan *hompipah*. Pemain yang kalah bertugas sebagai pencari, sedangkan yang menang bersembunyi. *Ketiga,* pemain yang kalah menutup mata dengan kain. Tujuannya agar tidak melihat arah lawan ketika berlari untuk bersembunyi. Ketika pemain melihat dapat

dipastikan dapat menemukan dengan mudah. *Keempat,* bersembunyi. Lawan wajib melakukan bersembunyi dalam hitungan 1-10. Lawan memilih tempat yang dianggap paling aman. *Kelima,* pencarian. Pemain yang kalah mencari lawan yang bersembunyi. Lawan yang diketahui tempat persembunyian akan keluar dari permainan, sedangkan yang tidak terus melanjutkan permainan dan dianggap sebagai pemenang sementara.

Dalam permainan *petak umpet* tidak memperhitungkan durasi waktu. Waktu akan selesai jika pencari menyatakan menyerah. Secara otomatis pemain yang tidak ditemukan dianggap pemenang. Pemain bisa keluar dari sarang persembunyian atau terus bersembunyi. Sementara pemain yang ketahuan, melakukan *hompipah* kembali, tujuannya untuk menentukan siapa yang bersembunyi dan siapa yang menjadi pencari. Akhir dalam pertandingan dilakukan berdasarkan kesepakatan. Sehingga, pemain yang saat itu tidak ketahuan dalam persembunyian dianggap sebagai pemenang utama, sedangkan yang ketahuan dan bertugas sebagai pencari dianggap sebagai pemain yang kalah.

Permainan ini meskipun dikatakan sederhana sesungguhnya tidak sesederhana itu. Terdapat nilai-nilai pendidikan yang berguna bagi pemain (anak). Dapat dipastikan anak bermain sambil mencecapi nilai pendidikan. Berikut beberapa nilai yang ditemukan dalam permainan tradisional *petak umpet*. (1) kerja keras dan pantang menyerah, (2) patuh terhadap aturan, dan (3) sportivitas.

Pertama, kerja keras dan pantang menyerah. Nilai ini dapat diperoleh ketika pemain berusaha untuk mencari lawan yang bersembunyi. Tidak ada kata menyerah yang tergambar wajah pemain. Terus berusaha untuk mencari dan mencarinya, sehingga mampu menemukan lawannya. Meskipun harus rela berjalan sepanjang pencaharian, tetapi pemain tidak pernah berhenti tanda menyerah. Pemain memahami dengan usaha itu akan mampu menemukan puncak kebahagiaan. Kebahagiaan dalam permainan ditentukan dengan mampu menemukan pemain lawan.

Kedua, patuh terhadap aturan. Permainan petak umpet memiliki aturan yang mengikat. Aturan itu tercermin ketika pemain yang ketahuan tidak boleh memberitahu teman lain yang bersembunyi. Selain

itu, tidak boleh melangar batas-batas lokasi persembunyian yang telah disepakati bersama. Pemain yang melanggar akan dikenai sangsi yang berupa kekalahan. Aturan yang tidak tertulis ini senantiasa dipatuhi oleh setiap pemain. Lambat laun tumbuh sikap patuh terhadap aturan, sehingga ketika dewasa akan mematuhi segala aturan. Baik kehidupan sebagai warga negara maupun kehidupan sosial. *Ketiga,* sportivitas. Pemain yang ketahuan dalam bersembunyi dianggap kalah. Dalam permainan ini tidak hanya satu pemain yang kalah tetapi lebih, bahkan sesuai dengan pengalaman penulis seluruh pemain. Keadaan ini berkat faktor pencari yang cerdas untuk memetakan tempat persembunyian lawan. Selain itu, pencari juga memiliki trik khusus untuk memancing lawan. Trik itu berupa menunggu disuatu tempat hingga lawan jenuh dalam bersembunyi. Ketika jenuh otomatis akan mencari tempat persembunyian lain. Keadaan itu dimanfaatkan untuk menjebak lawan.

Pemain yang ditemukan tidak lantas bersikap tidak menerima. Menyalahkan orang lain atau kawan memberitahu persembunyian tetapi menerima kekalahan itu. Anggapan bahwa pemain pencari cerdas dalam mencari lawan-lawannya. Tindakan ini mempertegas permainan ini tidak sekadar permainan biasa, tetapi tidak biasa karena didalamnya pemain dididik nilai-nilai pendidikan utamanya sportivitas.

Petak umpet tidak diragukan dari segi nilai-nilai pendidikan mampu menunjang pendidikan karakter anak. Pemain (anak) disamping bermain untuk menghibur diri juga telah belajar nilai-nilai, semacam kerja keras dan pantang menyerah, patuh terhadap aturan, sportivitas, dan bersosialisasi dengan sesama teman. Memahami realita itu sebagai generasi muda Jawa sewajibnya (i) mengajak masyarakat untuk mempelajari ulang nilai-nilai permainan tradisional petak umpet, (ii) mengingatkan pentingnya pendidikan karakter sejak dini, dan (iii) memberikan wawasan kepada masyarakat akan pentingnya melestarikan permainan tradisional *petak umpet*.

***

Permainan Slenthek Kelereng

(Nilai kerja keras, nilai percaya diri, nilai kecerdasan berpikir, dan nilai sportivitas)

Dok. Slenthek kelereng

Dipahami dari asal katanya *slenthek* kelereng bersumber dari kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan jari baik telunjuk, ibu jari, maupun jari tengah. Kelereng sendiri merupakan mainan anak-anak berbentuk bulat berwarna bening (transparan). Kelereng dapat ditemukan di pasar-pasar dan toko mainan. Dahulu kelereng dijual bebas sehingga memudahkan anak mencarinya. Cara bermain dengan menggunakan ujung jari telunjuk. Praktiknya dengan memegang jari telunjuk dengan erat, selanjutnya dilepaskan sekeras mungkin. Versi lain, menggunakan ibu jari sebagai alat untuk mendorong kelereng. Semua dalam permainan ini berperan, namun yang sering dilakukan berupa dua jari di atas.

Untuk memainkan dilakukan secara tim atau bisa dilakukan secara individu. Kalau bermain secara tim, harus dibagi secara merata dan adil. Merata dan adil yang dimaksud berupa pemain yang senior dan junior, pemain yang mahir dan masih amatiran. Sehingga, dalam berjalannya

permainan ini tidak terjadi permusuhan karena dirasa kurang adil dalam pembagian kelompok.

Selain pertimbangan anggota kelompok, lokasi yang digunakan juga diperhitungkan secara matang. Hal ini tidak terlepas dari keleluasaan dan kenyamanan dalam bermain. Anak-anak Jawa dahulu melakukan permainan ini di lapangan atau *latar* yang begitu luas. Tempat yang luas akan memudahkan dalam proses permainan.

Sebelum permainan dimulai pemain melakukan *swit* untuk menentukan siapa yang memulai permainan dahulu. Pemain yang kalah bertugas untuk meletakkan kelereng di tempat yang telah disepakati. Pemenang memulai permainan dengen men-*slenthek* kelereng menuju kelereng lawan. Kelereng yang tepat sasaran dianggap menang dan kelereng menjadi pemenang itu. Jika, yang terjadi pemain lawan tidak mampu menyentuh kelereng dalam satu *slenthek*-an, maka giliran permainan akan berpindah. Hal itu terus berlanjut hingga salah satunya mampu menyentuh kelereng. Permainan ini akan terus berlanjut, hingga kelereng lawan atau tim lawan habis. Saat itu lawan dikatakan kalah.

Dalam permainan ini menarik pemain lawan yang kehabisan kelereng boleh berhutang kelereng. Berhutang ini bisa dilakukan kepada lawan atau bahkan teman sendiri. Tujuan dari berhutang ini tidak lain untuk melanjutkan permainan. Pemain tidak berpikiran apakah nanti hutang akan mampu terbayar atau tidak. Muncul keyakinan bahwa akan memenangkan permainan dan mengembalikan kelereng. Di sinilah letak bagaimana pemain diajak percaya dengan dirinya (kepercayaan), namun dengan catatan diriringi dengan usaha dan kerja keras.

Permainan tradisional *slenthek* kelereng tidak sekadar permainan biasa, tetapi dalam prosesnya pemain digiring pemahaman dan penanaman nilai-nilai pendidikan. *Pertama,* kerja keras dan pantang menyerah. Nilai ini tercermin ketika pemain berusaha dengan maksimal untuk memenangkan permainan. Berusaha dengan berbagai macam trik untuk mampu menyentuh kelereng lawan. Pemain terus berusaha mencoba berulang kali hingga mampu menyentuhnya atau tepat sasaran. Berkali-kali pula mencoba dengan gaya lain dalam men-*slentek* kelereng hingga mampu memenangkan pertandingan. Tindakan yang telah mengarah pada kerja keras untuk memperoleh sesuatu

yang diinginkan. Orang tua dan guru sepatasnya bersyukur berkat pemainan ini anak telah didik perilaku demikian. *Kedua,* kepercaya diri. kepercayaan diri ini muncul ketika pemain senantiasa berpikir akan kemenangan. Maksudnya bukan egois atau menyombongkan diri tetapi sebuah kepercayaan diri akan kemampuan diri. Meskipun dalam permainan tidak selalu menemukan lawan yang seimbang atau bahkan di bawahnya. Bisa bertemu dengan lawan yang dari segi level di atas atau dibawahnya. Anak dalam permainan *slenthek* kelereng tidak mengenal hal itu, semua lawan sama. Semakin tinggi tingkat kemahiran lawan justru semakin semangat untuk mengalahkannya. Sebuah kepercayaan diri telah tumbuh dalam pribadi pemain dalam permainan ini.

Ketiga, kecerdasan berpikir. Anak dalam pertandingan dituntut untuk memiliki kecerdasan berpikir. Ini tercermin dari trik atau cara untuk memenangkan permainan. Trik agar lawan tidak mendahului menyentuh kelereng. Bagaimana anak mampu memilih dengan cepat tempat sandaran awal kelereng agar tidak terjebak dalam tempat yang sempit, sehingga menguntungkan lawan. Pemain (anak) dituntut untuk berpikir cerdas dan cepat dalam mengambil keputusan. *Keempat,* sportivitas. Sikap sportivitas muncul ketika pemain mengakui kekalahan dirinya. Pemain yang kalah tidak beranggapan dicurangi lawan. Justru tercermin sikap mengakui bahwa dirinya kurang mahir dalam permainan.

Permainan *slenthek* kelereng tidak terpungkiri memiliki nilai pendidikan. Sikap percaya diri, sportivitas, kerja keras dan pantang menyerah dan melatih kemampuan berpikir tercermin dalam permainan itu. Tidak salah jika dewasa ini permainan tradisional macam *slenthek* kelereng penting untuk di lestarikan. Utamanya para generasi muda Jawa sewajibnya menyadari akan nilai-nilai itu. Perilaku *abai* tidak nampak seperti yang terjadi saat ini, justru akan menjadi pionir melestarikan permainan tradisional.

***

Permainan Sumur-sumuran

(Nilai kerja keras, nilai kecerdasan berpikir, dan nilai kejujuran)

Dok. Sumur-sumuran

Masyarakat dahulu khususnya anak-anak apapun bisa menjadi permainan yang mengasyikkan. Meskipun memiliki sejumpah keterbatasan, tanpa sadar dalam setiap permainan tersemat nilai-nilai pendidikan bagi dirinya. Permainan tradisional sumur-sumuran misalnya, bagi masyarakat sekarang terdengar aneh dapat dibilang tidak masuk akal. Sumur yang biasanya dipakai untuk mengambil air, justru digunakan untuk bermain. Sesuatu yang mustahil untuk dilakukan dan jarang dilakukan kebanyak orang.

Permainan ini sejatinya bukan meletakkan pemahaman pada sumur yang sesungguhnya, hanya meminjam nama yang kebetulan memiliki kesamaan dalam proses pembuatannya. Kalau pembuatan sumur sesungguhnya dilakukan di tanah, kedalaman tertentu dan mencari sumber air. Dalam permainan tradisional ini berlainan, dapat dilihat dari sudut kedalaman dan tempatnya. Untuk masalah kedalaman tentu hanya berapa cm saja, sedangkan tempat berada di dekat sungai

yang berpasir. Di sinilah tempat permainan yang mengasyikkan itu dilakukan.

Dalam proses permainan tidak terlalu rumit. Pemain dituntut untuk menggali lubang di atas pasir. Pasir dilubangi dengan menggunakan sendok atau tangan. Tetapi, lebih sering memakai tangan karena lebih cepat dalam penggalian. Untuk masalah kedalaman tidak terikat aturan. Justru yang perlu diperhatikan berupa air, kaluar atau tidak. Begitu menemukan sumber air pemain menghentikan penggalian. Menariknya dalam permainan sumur-sumuran, pemain yang menemukan air tidak lantas berhenti dan langsung dipastikan menang, tetapi harus menggali sebanyak mungkin. Semakin banyak sumur yang mengeluarkan air semakin membuka peluang memangkan permainan.

Sebelum memulai pertandingan secara bersama menyusuri sungai untuk mencari tempat. Tempat yang dibutuhkan berupa sungai dengan tepian yang berpasir. Ini memungkinkan pemain untuk melakukan penggalian sumur sebanyak mungkin. Dalam proses permainan sumur-sumuran dilakukan secara individu. Ada yang bertugas sebagai wasit yang memiliki peran ganda, yaitu untuk mengawasi jalannya pertandingan dan menghitung waktu. Waktu yang dibutuhkan sekitar 1,5 menit. Pemain yang mampu menggali sumur dengan jumlah yang banyak akan dinobatkan sebagai pemenang. Namun, dengan catatan harus mengeluarkan air.

Pemainan sumur-sumuran meskipun terlihat sederhana namun mengandung nilai-nilai pendidikan. *Pertama,* kerja keras. Nilai ini nampak ketika pemain menggali pasir. Anak tidak pernah berpikir pasir yang digali terdapat air atau tidak. Justru keyakinan akan mengeluarkan air dan memenangkan pertandingan. Sikap yang terwujud adalah terus berusaha mengali. Jelas menunjukkan sikap kerja keras. Sebuah sikap nantinya memberikan sumbangsih terbaik dalam kehidupan. *Kedua,* kecerdasan berpikir. Sikap ini nampak ketika pemain mengali pasir, namun tidak menemukan tanda-tanda adanya air. Seorang pamain dituntut untuk segara beralih menggali pasir lainnya. Sehingga, waktu tidak terbuang begitu saja untuk menggali satu sumur saja. Selain itu, harus mampu mengenali mana tampat yang berpotensi mengeluarkan air atau tidak. Di sinilah terlihat kecerdasan pemain (anak) diuji. Tidak

mengherankan banyak pemain yang menderita kekalahan ketika tidak diimbangi kecerdasan berpikir.

Beragam nilai dalam permainan sumur-sumuran di atas jelas menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki peranan penting untuk perkembangan kepribadian anak. Secara tidak sadar dididik sebuah ajaran moral dan nilai lainnya yang tentu berperan penting dalam kehidupan. Perkembangan zaman yang begitu pesat dengan segala perubahan generasi bangsa dituntut tidak saja cerdas akademik, tetapi juga cerdas moralitas. Sehingga, akan terwujud seperti pesan filosofis Ki Hadjar Dewantara yang menyatakan keberhasilan pendidikan yang sejati adalah menghasilkan manusia yang beradap, bukan yang cerdas secara kognitif dan psikomotor tetapi miskin karakter dan budi pekerti.

***

Permainan Tanjir

(Nilai kerja sama, nilai sportivitas, dan nilai demokrasi)

Terdapat beragam cara yang dilakukan anak-anak Jawa dalam berbagai waktu dan kesempatan. Ketika sedang mencari rumput misalnya untuk menghilangkan rasa lelah sekaligus untuk menghiburan melakukan permainan *tanjir*. Permainan ini begitu populer bagi masyarakat pedesaan karena di samping menghibur juga memberikan keuntungan. Keuntungan itu berupa hasil rumput yang bertambah. Muncul sebuah pertanyaan mengapa demikian? Hal ini tidak terlepas dari bahan untuk taruhan berupa rumput. Jelas rumput sebagai hadiah bagi pemenangnya. Sebagian orang berpandangan bahwa hasil jerih payah berpanas-panasan hanya digunakan untuk taruhan. Namun, setiap pemain tidak berpikir demikian. Meskipun hasil yang didapat seakan sia-sia, namun kesenangan yang didapat mampu mengobatinya.

Pemain dalam permainan ini ditutut memilik trik khusus untuk meminimalisir kerugian, alteratif itu berupa mengumpulkan rumput sebanyak mungkin sebelum memulai petandingan. Dengan begitu, akan mengurangi kerugian ketika dikalahkan oleh lawan. Dalam kaitan ini kecerdasan berpikir begitu nampak dalam permainan *tanjir*. Jelas pemain tidak saja mendapatkan hiburan tetapi nilai-nilai pendidikan.

Permainan ini muncul karena sebuah kebiasaan masyarakat pedesaan yang memelihara hewan ternak. Mau tidak mau harus mencari *pakan* (makanan) ternak berupa rerumputan. Ladang dan sawah yang masih luas memudahkan dalam proses pencaharian. Namun, dalam perjalanan mencari rumput disinilah sering dilakukan permainan tradisional *tanjir*.

Permainan *tanjir* tidak terlalu sulit untuk dilakukan. *Pertama,* menyiapkan sabit baik berukuran besar maupun kecil. *Kedua,* lokasi yang digunakan harus lapang dengan tanah sedikit gembur. *Keempat,* menyiapkan rumput yang telah diikat. Basar ikatan rumput ditentukan melalui kesepakatan. *Keempat,* memulai permainan. memegang ujung sabit yang tajam, dilempar ke atas. *Kelima,* masing-masing pemain akan melempar sabit secara bersamaan. *Keenam,* sabit yang berdiri akan memenangkan permainan dan yang tidak harus rela rumputnya menjadi milik pemenang.

Tanjir juga memiliki peraturan yang mampu menentukan kemenangan. Aturan itu berupa (i) ketika tertancap adalah ujung sabit yang tajam mendapatkan point 5, (ii) kalau ujung tempat untuk memegang mendapatkan point 10, (iii) kalau posisi jatuh tidak beraturan poin akan dikurangi 5. Poin dalam setiap pertarungan nantinya akan diakumulasikan. Pemain yang memiliki jumlah poin terbanyak dinobatkan sebagai pemenang serta memiliki hak untuk mengambil rumput milik lawan.

Meskipun dalam proses permainan tidak begitu sulit. Permainan *tanjir* tergolong berbahaya, sebab alat yang digunakan berupa sabit. Sabit yang digunakan anak-anak tentunya miliki orang tua yang mayoritas petani. Sebagai seorang petani sabit tentu dipoles setajam untuk mempermudah dalam memotong rumput. Dengan begitu dalam memainkan *tanjir* dibutuhkan konsentrasi tinggi. Salah sedikit akan melukai diri sendiri bahkan orang lain. Ini memungkinkan *tanjir* dilakukan anak yang cukup dewasa atau pemain sudah terbiasa melakukannya. Meskipun memiliki tingkat resiko tinggi permainan *tanjir* tetap berlanjut dan tidak mengenal takut. Rasa takut tidak nampak sedikipun, yang dipikirkan sebagai wahana untuk berkumpul, bersosialisasi, dan menghibur diri.

Di balik sisi bahaya yang mengiringi terdapat nilai-nilai pendidikan bagi perkembangan karakter anak. *Pertama,* kerja keras dan pantang menyerah. Pemain selalu berusaha untuk bisa menancapkan sabit di tanah dengan berbagai teknik. Kegagalan dalam permainan hal biasa, jusru yang terjadi terus mencoba berulang-berulang sehingga mampu menancapkan secara tepat dan mendapatkan poin. Pemain tidak berpikir

berapa kali mencoba untuk menamcapkan sabit, terpenting berupa kemenangan yang wajib untuk didapat. Disinilah dapat kit pahami akan nilai kerja keras. Nilai ini yang akan membentuk pribadi pemain secara tidak langsung. Sehingga, dalam dunia kerja atau mengapai cita-cita yang terwujud sikap demikian.

Kedua, sportivitas. Dalam pertandingan menang atau kalah hal yang wajar. Justru menjadi tidak wajar ketika kalah tidak menerimanya. Melalui permainan *tanjir* seorang pemain selalu menerima kekalahan dan menghargai keberhasilan orang lain. Wujud kerelaan kekalahan adalah menyerahkan rumput miliknya. Walaupun menyakitkan dan harus mencari rumput lagi tetapi dilakukan secara ikhlas.

Ketiga, demokrasi. Sikap ini terwujud ketika pemain membagi rumput dengan ukuran yang sama. Sama besar dan sama beratnya. Melalui pembagian yang adil menimbulkan kerukunan, karena apa yang dilakukan sudah sama-sama sesuai kesepakatan. Sikap adil dalam permainan *tanjir* memberikan efek positif bagi anak. Sikap yang nantinya akan terus terbawa hingga menjadi seorang pemimpin, tidak saja pemimpin dalam arti luas negara tetapi juga pemimpin rumah tangga. Melalui sikap adil akan tercermin keharmonisasan dan persa

Beragam nilai yang terkadung dalam permainan *tanjir*, menjadikan salah satunya sebagai media edukasi bagi anak-anak negeri. Peranannya bisa dibilang hampir sama dengan sekolah formal. Justru, menjadi pembeda Permainan *tanjir* berbasis praktik. Melalui parktik langsung akan mudah diingat. Lambat laun diaplikasikan dalam kehidupan bermasyarakat. Untuk itu, sepantasnya kita bersama-sama bersinergi untuk menjaga dan mengenalkan pada generasi bangsa. Membangun paradigma akan permainan tradisional semacam *tanjir*, bukan sebagai permainan yang *jadul* dan *ndeso,* tetapi permainan yang kaya akan nilai pendidikan.

***

Permainan Tembak-tembak-an

(Nilai kejujuran, nilai tanggung jawab, nilai patuh terhadap aturan, dan nilai demokratis)

Dok. Tembak-tembak-an

Mengingat ulang akan permainan tradisional terdahulu memang begitu indah. Anak dibekali sebuah keterampilan diri menggunakan bahan sederhana untuk dijadikan sarana hiburan. Perkembangan teknologi yang belum membuming seperti saat ini menjadi salah satu indikator permainan tradisional sangat terkenal. Seperti permainan *tembak-tembak-an* atau disebut dengan *sodokan*. Permainan ini sangat menyenangkan, lebih-lebih dilakukan waktu libur karena bisa begitu puas dilakukan hingga senja tiba.

Tembak-tembak-an dibandingkan dengan permainan zaman sekarang memiliki perbedaan yang cukup mencolok. Dilihat dari segi bentuk dan peluru yang digunakan begitu memperlihatkan perbedaan itu. Dibandingkan dengan permainan modern yang menggunakan peluru karet, sedangkan permainan tradisional masih menggunakan peluru yang disediakan oleh alam. Hal ini tentu berdampak positif bagi kelestarian lingkungan karena merasa saling membutuhkan.

Permainan yang berkembang di masyarakat dahulu ini seluruh bahannya memanfaatkan dari alam sekitar. Peluru misalnya, menggunakan kunyit, biji *lamtoro*, buah jambu, dan lainnya. Senapan pun terbuat dari bambu berukuran kecil, yang digunakan sebagai wadah peluru.

Cara pembuatannya cukup mudah. *Pertama,* menyiapkan bambu dengan panjang sekiar 30 cm. *Kedua,* memotong bambu sesuai ukuran dan menghilangkan bulu-bulu halus. Tujuannya untuk menghilangkan bulu halus yang terasa gatal ketika dipegang. Cara untuk menghilangkan bulu halus itu cukup sederhana hanya menggunakan daun kering yang digosokan secara merata dan berulang. *Ketiga,* menyiapkan kayu dengan panjang 25 cm. Kayu ini tujuanya untuk mendorong peluru keluar. Potongan kayu berukuran sama dengan lubang peluru atau lebih kecil sedikit. *Keenam,* menyiapkan peluru, misalnya menggunakan kunyit. Kunyit dimasukkan dalam dua lubang bambu. *Kelima,* mengecek kembali seluruh peralatan yang akan digunakan.

Permainan ini dilakukan secara tim yang beranggotakan tiga sampai lima orang. Setiap tim dibagi menjadi ketua dan anggota. Ketua bertugas merancang strategi dan mengkomando anggota-anggotanya. Namun, sebagai ketua tugasnya tidak hanya menggomando tetapi juga ikut bertempur. Peran seorang pemimpin yang tidak sekadar memerintah, tetapi ikut bertempur dan berjuang. Sebuah nilai pendidikan yang diperoleh anak tentang sisi kepemimpinan. Sebelum memulai permainan secara kesepakatan bersama menentukan tempat untuk bermain. Mencari tempat yang dekat dengan pepohonan, dengan tujuan untuk menghindari musuh sekaligus tempat yang aman menghindar dari musuh.

Dalam permainan ini setiap lawan saling menembak dengan peluru yang terbuat dari kunyit. Cara menembak cukup mudah, kedua ujung bambu ditambal dengan peluru, kemudian ditekan dengan kayu. Mendorong kayu dengan kuat sehingga peluru akan keluar. Dengan tekanan itulah peluru akan meluncur secara bebas dan keras. Tugas pemain tinggal mengarahkan ke lawan yang dituju.

Aturan permainan tidak terlalu rumit. Setiap pemain dikatakan gugur apabila terkena tembakan. Permain yang terkena tembakan

diwajibkan untuk duduk di tempat yang telah disepakati. Tidak diperkenankan untuk membantu tim yang sedang berlaga. Membantu dalam arti memberitahu persembunyian tim lawan. Jika ini terjadi timnya akan dikenai pinalti. Sebagai sangsi salah satu dari personil timnya akan dikurangi satu. Berkurangnya personil tentu akan memberikan kesempatan luas lawan untuk memenangkan pertandingan. Karena hilang satu pemain saja begitu berarti dalam pertandingan ini. Mengingat kawan yang tidak seimbang akan mudah untuk ditemukan dan dikalahkan. Tidak jarang anggota tim yang melakukan kecurangan akan berakhir dengan kekalahan.

Nilai kejujuran begitu nampak dalam permainan *tembak-tembakan*. Hal itu tercermin dari perilaku pemain yang senantiasa patuh dari aturan. Misalnya, pemain yang tertembak tidak memberitahu tim lawan bersembunyi. Dalam kondisi itu, tidak ada yang mengawasi karena semua fokus dalam pertandingan. Meskipun demikian, pemain tetap berpegang teguh akan kejujuran. Menganggap bahwa dirinya telah kalah dan yang dilakukan hanya memberikan motivasi kepada temannya untuk memenangkan pertandingan. Kesadaran akan kejujuran inilah yang penting dimiliki anak di era sekarang. Mengingat kejujuran merupakan tonggak dari segala hal, menjadi apa saja kejujuran wajib tersemat dalam setiap perilaku.

Nilai tanggung jawab juga tercermin dalam permainan itu. Masing-masing pemain dengan penuh tanggung jawab bertugas mengamankan daerah kekuasaannya. Meminimalisir musuh tidak leluasaan mengusai dan membunuh temannya. Pemain bertugas mati-matian untuk mengamankan daerahnya. Seakan seperti pertempuran sungguhan melawan terorisme atau perompak.

Selain itu, pemain juga berpegang teguh terhadap aturan yang telah disepakati. Aturan yang mengikat walau tidak tertulis. Melalui keteguhan aturan itu tercermin sikap saling menghargai dan tidak menganggap pemain lawan berlaku curang, yang akhirnya tidak membuat permainan menjadi kacau. Sikap ini lambat laun akan menjadikan pemain (anak) senantiasa taat terhadap aturan, baik di aturan yang berkembang di masyarakat dan negara. Contoh sederhana, ketika memasuki lingkungan sekolah akan senantiasa mematuhi tata tertib sekolah. Datang tepat

waktu, mengerjakan tugas-tugas sekolah, memakai pakain yang telah ditentukan, tidak membolos dan lainnya.

Melaui *swit* atau *hompipah* dalam membagi kelompok, maka secara tidak sadar anak telah belajar demokratis. Anak belajar untuk bersikap adil, tidak membeda-bedakan antara anak yang usianya lebih tua dan anak yang mahir dalam permainan. Melalui *swit* atau *hompipah* dalam permainan akan berjalan dengan teratur tidak ada perselisihan antar pemain. Masing-masing pemain telah sadar pemilihan kawan atau lawan telah melalui tahan yang transparan.

Beragam nilai yang terdapat dalam permainan *tembak-tembak-an* di atas, menjadikan permainan ini kaya akan nilai pendidikan karakter. Anak secara tidak sadar terpola kepribadinnya, sehingga lambat laun menjadi anak yang berbudi luhur. Era globalisasi yang dinamis akan mudah untuk dilalui, tetapi tidak mudah pula terbawa pengaruhnya. Nilai pendidikan yang diperoleh ketika melakukan permainan tradisional akan menjadi benteng dan sekaligus filter dari segala pengaruh globalisasi. Untuk itu, penting kiranya permainan tradisional *tembak-tembakan* dijadikan rujukan penanaman nilai pendidikan.

Uraian di atas yang menyuguhkan nilai-nilai pendidikan dalam permainan tradisional *tembak-tembak-an*. Sungguh di sayangkan di era modern saat ini kurang begitu diminati. Anak lebih menyukai permaian era sekarang yang menekankan sikap indiviudalis. Jika, terus berlanjut sepuluh sampai lima belas tahun mendatang permainan yang begitu mendidik akan punah, hanya tinggal nama dan cerita semata. Melihat realits itu, sebagai generasi muda Jawa sewajibnya (i) meluruskan pemahaman akan permainan yang dianggap *jadul* dan *ndeso,* (ii) mengingatkan kepada masyarakat pentingnya pendidikan karakter sejak dini, (iii) memberikan pemahaman kepada masyarakat anak nilai-nilai pendidikan dalam permainan tradisional, dan (iv) mengadakan kegiatan yang orientasinya untuk menumbuhkan minat generasi muda mencintai permainan tradisional *tembak-tembak-an*.

***

Permainan Mobil-Mobilan

(Nilai kebersamaan, nilai kreativitas dan nilai kerjasama)

Dok. Mobil-mobilan

Permainan *mobil-mobilan* merupakan salah satu permainan tradisional yang sudah tidak asing lagi keberadaannya. Terlebih bagi kaum laki-laki Jawa. Sebab hampir semua laki-laki pernah merasakan permainan yang satu ini. Meskipun tidak menutup kemungkinan kaum perempuan pun boleh memainkannya. Namun, prosentasenya kaum laki-laki lebih mendominasi. Sebab permainan ini identik dengan jiwa otomotif, yang kebanyakan melekat dalam jiwa laki-laki.

Sejalan perkembangan jaman, permainan ini mengalami kemajuan. Salah satunya dapat dilihat dari peralatan yang digunakan. Pada zaman dahulu peralatan yang digunakan masih tradisiolan, dari barang-barang bekas yang ada di lingkungan sekitar, seperti; kayu bekas mebel, kulit jeruk bali, buah jarak atau juga pohon suru. Namun sejalan perkembangan jaman, peralatan yang digunakan dalam permainan ini juga mengalami perkembangan. Pemain sudah tidak disibukkan mencari barang-barang bekas. Mereka cukup pergi ke toko permainan, di situ sudah tersedia lengkap dengan harga dan model yang bervariasi. Ada

yang sudah menggunakan mesin/alat control, atau yang masih manual menggunakan.

Pemanfaatan bahan-bahan bekas pada jaman dulu, tidak lain disebabkan pada belum ada teknologi canggih seperti sekarang. Selain itu juga untuk menghemat biaya. Sebab pemain tidak harus megeluarkan biaya. Mereka cukup *luru* (mencari) barang-barang bekas dan merakitnya menjadi barang yang berharga serta menjadi permainan yang menarik. Permainan mobil-mobilan tradisional dijalankan dengan cara ditarik menggunakan tali. Namun, di era sekarang pemain tidak perlu berlarian menarik mobil agar melaju dengan kencang. Cukup duduk di tempat dan menggerakkan alat kontrol di genggaman. Mobil sudah bisa melaju dengan cepat. Lintasan yang digunakan pun juga mengalami perkembangan. Dulu lintasan masih membuat manual dengan pasir atau tanah berdebu, sekarang sudah ada lintasan khusus untuk menjalankan mobil.

Namun, terlepas dari itu jika diukur dari nilai etik sosialnya. Permainan mobil-mobilan tradisional lebih banyak memiliki nilai etik sosialnya. Dibanding permainan mobil-mobilan modern arahnya lebih banyak pada sikap individualisme. Sebab di dalam permainan mobil-mobilan tradisional tidak terlepas dari proses bermainnya yang mengajarkan banyak pola komunikasi dan hubungan sosial antara satu dengan yang lainnya.

Adapun cara bermain dari permainan ini terbilang cukup mudah. Hampir semua anak bisa memainkannya, yakni: (1) pemain harus mengumpulkan barang-barang bekas yang kiranya bisa digunakan untuk membuat mobil, (2) mendesain sederhana kepala mobil, rangka mobil, juga roda mobil, (3) kemudian merakit sesuai pola yang sudah dibentuk, (4) dilanjutkan membuat lintasan dari pasir/tanah sesuai yang diinginkan. Permainan ini tidak ada persaingan antar kelompok, para pemain biasannya bekerjasama membuat/menyusun/merangkai mobil sebaik mungkin yang kemudian dimainkan bersama-sama.

Dilihat dari peroses bermainnya, sekilas dapat dimaknai bahwa permainan ini memiliki beragam manfaat bagi para pemainnya. Bahkan jika dirunut lebih mendalam mengandung nilai-nilai kemanusiaan yang dapat dijadikan bekal kehidupan. Nilai-nilai itulah yang

kemudian menjadikan permainan ini bukan sekadar permainan biasa, melainkan alat yang digunakan orang tua/guru/masyarakat dalam menanamkan kepribadian baik kepada anak-anaknya. Adapun nilai-nilai yang dimungkinkan muncul dalam permainan ini, yakni: (a) nilai kebersamaan, (b) nilai kreativitas dan (c) nilai kerjasama.

Pertama, nilai kebersamaan, nilai ini yang penting digali dan dimaknai manfaatnya dalam permainan sederhana ini. Sebab mampu memberikan pemahaman mengenai keberadaan manusia yang tidak bisa hidup sendiri. Untuk itu perlunya kebersamaan, antara orang satu dengan yang lainnya dalam mewujudkan sebuah kehidupan yang baik. Jika melihat dari permainan tradisional yang satu ini, nilai kebersamaan turut dibangun di dalamnya. Kebersamaa itu dapat dilihat ketika para pemain bersama-sama mengumpulkan barang-barang bekas kemudian bersama-sama merakit menjadi permainan mobil-mobilan yang menarik.

Kegiatan kebersaman ini, meskipun sederhana tapi tanpa sadar mereka perlahan memahami mengenai indahnya kebersamaan. Sekaligus memberikan pemahaman kepada para pemain bahwa kebersamaan penting untuk membuat suatu pekerjaan menjadi lebih mudah dan ringan. Kebersamaan mereka tidak saja bisa belajar bagaimana membuat mobil-mobilan tetapi sekaligus belajar membangun persamaan pemikiran, menerima pendapat yang lain, juga tidak membedakan latar belakang dalam pertemanan.

Terlebih di era sosial yang semakin modern sekarang, peran kebersamaan sangat penting ditumbuhkan dalam jiwa setiap individu. Bukan tanpa alasan, peran kebersamaan dipandang membawa pengaruh positif, macam kerukunan dan ketentraman dalam berkehidupan. Terlebih persaingan sosial saat ini semakin menjadi. Artinya persaingan era saat ini sudah menghalalkan berbagai cara. Sampai-sampai yang menakutkan, kebersamaan dijadikan alat untuk mencari kelemahan orang lain. Hal semacam ini yang dikhawatirkan nilai kebersamaan akan terciderai dengan munculnya kecurigaan-kecurigaan saat bersama.

Sebab dalam perkembangannya, terlebih dalam era politik yang menjamur, memunculkan ungkapan "tidak ada kebersamaan tanpa sebuah kepentingan". Pemahaman tidak lain sebagai wujud tercorengnya

marwah kebersamaan dalam kehidupan sehari-hari. Sebab tidak sedikit orang menggunakan kebersamaan menjadi momen mencari kelemahan orang lain. Jiwa-jiwa kerukunan dan ketentraman dalam berkehidupan luntur sejalan waktu, yang ada hanya rasa curiga, rasa tidak percaya dan menilik sela kekurangan orang lain.

Itu sebabnya peran kebersamaan dalam permainan mobil-mobilan penting untuk mengembalikan lagi makna kebersamaan dalam kehidupan sosial kita. Meskipun terbilang sederhana, namun gerak sederhananya mampu menyumbangkan manfaat yang besar. Anak-anak diperkenalkan suasana kebersamaan sejak kecil. Sejalan keberadaan permainan mobil-mobilan modern, nilai ini yang hilang keberadaannya. Para pemain biasannya hanya berkumpul saat memainkan permainan saja, itupun mereka akan bersaing kecepatan satu dengan yang lain.

Kedua, nilai kreativitas, nilai ini yang tidak kalah penting perannya dalam kehidupan. Karena kreativias merupakan salah satu kemampuan yang berarti dalam proses kehidupan manusia. Seperti yang disampaikan Conny R. Semiawan (dalam Reni Akbar hawadi, dkk, 2001:15) menyatakan ada empat alasan penting mengapa seseorang perlu belajar kreatif, antara lain: (a) Belajar kreatif membantu anak menjadi lebih berhasil guna jika kita (orang tua/guru) tidak bersama mereka, (b) belajar kreatif menciptakan kemungkinan-kemungkinan untuk memecahkan masalah yang tidak mampu kita duga yang akan timbul di masa depan, (c) belajar kreatif menimbulkan akibat yang besar dalam kehidupan seseorang, dapat mempengaruhi, bahkan dapat mengubah karir pribadi serta dapat menunjang kesehatan jiwa dan badan seseorang, dan (d) belajar kreatif dapat menimbulkan kepuasan dan kesenangan yang besar.

Dalam permainan mobil-mobilan penanaman nilai kreatif itu muncul ketika para pemain memanfaatkan barang-barang bekas yang ada disekitarnya, kemudian membuat pola mobil, selanjutnya dirancang menjadi barang baru yang memiliki nilai guna. Sebab konsep kreativitas tidak lain memodifikasi sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru. Dengan kata lain, terdapat dua konsep lama yang dikombinasikan menjadi suatu konsep baru. Konsep baru dalam hal ini adalah mobil-mobilan sederhana untuk menghantarkan pada imajinasi anak

mengenai mobil. Nilai kreativitas ini yang sekaligus membuat anak-anak berlatih menghargai lingkungan sekitar, serta mengembangkan apa yang mereka imajinasikan untuk memunculkan sesuatu yang baru dan menyenangkan.

Ketiga, nilai kerjasama, dari penjelasan dua nilai sebelumnya sudah memperlihatkan mengenai nilai kerjasama dalam permainan ini, yakni usaha bersama dalam mewujudkan satu tujuan. Nilai kerjasama merupakan satu dari sekian nilai sudah seharusnya tumbuh dalam kehidupan manusia, yang notabene sebagai makhluk sosial. Konsep kebersamaan merupakan satu dari sekian komposisi sosial yang perlu di pupuk dan dirawat agar dapat tumbuh subur dalam kehidupan sehari-hari. Sebab melalui kebersamaan maka hakikat manusia yang lemah, akan tertutup di mana kerja sama antar satu dengan yang bisa berjalan dengan baik.

Untuk itu kehidupan akan terasa lebih ringan. Namun, yang perlu dipahami kerjasama dalam hal ini menjuru pada sebuah tujuan yang baik, bukan sebaliknya membangun kerjasa sama dengan tujuan yang buruk.

Di akhir, dapat disimpulkan bahwa permainan ini kehadirannya bukan semata hanya untuk membuat anak-anak senang tetapi disisi lain juga mengajarkan sebuah ilmu kehidupan yang penting.

Jika dibandingkan dengan permainan modern, permainan ini tidak kalah memberikan nilai manfaat besar. Dapat dilihat dari nilai yang terkadung di dalamnya. Meskipun permainan sederhana, tetapi manfaatnya tidak sesederhana dari permainannya. Semacam pelajaran yang dikemas dalam permainan yang menyenangkan, sehingga tanpa sadar pemain telah belajar di balik kesenangannya. Pemahaman itu yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari sekaligus akan tertanam dalam jiwa yang baik dalam kehidupan bersosial. []

***

Permainan Going-Goingan

(*Nilai Kerjasama, nilai toleransi, nilai tanggung jawab, nilai kedisiplinan***)**

Dok. Going-goingan

Bagi sebagian anak mungkin tidak asing lagi dengan permainan *going-goingan*. Permainan ini merupakan salah satu permainan tradisional yang sangat populer di erannya. Bahkan digemari banyak orang, khususnya bagi anak-anak. Sepengalaman penulis, permainan ini sering dimainakan semasa Sekolah Dasar (SD), biasannya untuk mengisi jam-jam istirahat atau jam-jam kosong. Hanya bermodal satu bola *babut* (bola kasti) dan pecahan genting atau pecahan kramik, permainan ini menjelma kebahagiaan.

Permainan *going-goingan* biasa dimainkan oleh empat atau lebih pemain. Di sesuaikan tempat bermain, semakin banyak pemain semakin asik permainan ini. Adapun cara bermainnya adalah sebagai berikut: (1) pemain dibagi menjadi dua kelompok dengan jumlah yang sama, (2) menyiapkan pecahan genting/keramik yang dibentuk lingkaran atau persegi (jumlahnya 5-10 pecahan) kemudian disusun secara bertumpuk, (3) perwakilan kelompok melakukan suit, (4) pemain

yang kalah bertugas menjaga tumpukan pecahan yang sudah disusun tersebut, (5) sedangkan kelompok yang menang bertugas sebagai pelempar, merubuhkan tumpukan genting/kramik menggunakan bola kasti, (5) sebelum memulai permainan, pemain pelempar secara bergantian melempar bola kasti kea rah tumpukan genting, (6) jika tumpukan berhasil dirubuhkan, dengan cepat kelompok pelempar lari sejauh mungkin agar tidak terkena lemparan bola dari kelompok penjaga, sebab jika sampai terkena lemparan berarti dinyatakan kalah, (6) kelompok pelempar bekerjasama dengan tim mengecoh pemegang bola agar tidak terkena lemparan bola sambil berusaha menata kembali tumpukan genting yang rubuh, (7) sedangkan kelompok penjaga berusaha menjaga *stan* agar kelompok pelempar tidak bisa menata ulang tumpukan yang rubuh dengan melempar bola ke arah pemain pelempar, (8) permainan dinyatakan menang ada dua pilihan, *pertama* bagi tim pelempar dinyatakan menang apabila berhasil menyusun kembali tumpukan tanpa terkena lemparan bola. *Kedua,* bagi kelompok penjaga dinyatakan menang apabila berhasil melempari tim pelempar dengan bola dan berhasil menjaga tumpukan tidak ditata kembali oleh kelompok pelempar, (9) kelompok yang kalah biasannya menerimam kosekuensi bersama.

Adapun aturan yang biasa diterapkan dalam permainan ini diantaranya: (a) kesepakatan untuk tidak marah jika terkena lemparan bola, (b) bermain seportif, artinya tidak melakukan kecurangan-kecurangan saat bermain yang berakibat merugikan salah satu kelompok, (c) jumlah tumpukan genting tidak boleh dikurangi atau ditambahi saat permainan sedang berlangsung dan (d) kelompok yang kalah harus siap menerima konsekuesi yang sudah disepakati bersama di awal sebelum permainan dimulai.

Dilihat dari cara-cara dan aturan main tersebut, jika dipahami secara detail. Permainan ini tidak saja sebagai bentuk permainan yang menghibur tetapi juga permainan yang mengajarkan nilai-nilai kemanusiaan. Nilai-nilai inilah yang kemudian membawa permainan ini pada peran penting dalam menanamkan nilai kemanusiaan dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun nilai kemanusiaan yang terdapat dalam permainan ini diantaranya: (i) nilai kerjasama, (ii) nilai toleransi, (iii) nilai tanggung jawab, dan (iv) nilai kedisiplinan. *Pertama,* nilai kerjasama, merupakan aktivitas dua orang atau lebih untuk melakukan kegiatan bersama yang dilakukan secara terpadu yang diarahkan kepada suatu target atau tujuan tertentu. Nilai dari kerjasama sendiri, munculnya hubungan baik antara satu dengan yang lainnya untuk mencapai target atau tujuan tertentu. Seperti halnya dengan permainan tradisional yang satu ini, bahwa permainan *going-goingan* menuntut adannya kerjasama tim, agar tercapai target masing-masing.

Dilihat saat masing-masing tim bekerjasama, yang satu tim bekerjasama dengan target menyusun kembali tumpukan yang rubuh. Sedangkan tim yang satunya bekerjasama dengan target mengalahkan lawan dengan melempar bola ke arah badan pemain lawan. Untuk itu demi mendapatkan hasil yang baik maka kebersamaan penting dibangun antara yang satu dengan yang lainnya.

Nilai kerjasama yang terdapat dalam permainan ini jika dikaitkan dengan kehidupan sehati-hari, jelas memiliki manfaat yang kuat. Nilai kerjasama, sangat penting untuk menciptakan kehidupan yang mudah dan ringan. Kerjasama, sudah menjadi semacam prasyarat penting untuk diterapkan dalam kehidupan bersama. Misalkan saja mengenai penetapan peraturan dalam kehidupan, tanpa adannya kerjasama yang baik maka sudah dapat dibayangkan peraturan itu tidak akan berjalan dengan baik pula. Selain itu juga dengan kerjasama, maka hubungan satu dengan yang lainnya akan terbangun kuat.

Kedua, nilai toleransi, dalam pandangan Micheal Wazler (1997) toleransi sebagai keniscayaan dalam ruang individu dan ruang publik karena salah satu tujuan toleransi adalah membangun hidup damai *(peaceful coexistence)* diantara berbagai kelompok masyarakat dari berbagai perbedaan latar belakang sejarah, kebudayaan dan identitas. Dalam permainan *going-goingan,* toleransi juga nampak dibangun ketika para pemain membaur bersama. Tidak membatasi status sosial, latar belakang sosial, keyakinan, maupaun yang lain. Mereka seakan telah melupakan perbedaan-perbedaan tersebut dan merasa semuannya sama, tanpa sekat dan tanpa garis. Kondisi tersebut tersebut tidak

lain bertujuan untuk membangun permainan yang damai. Meskipun sederhana (hanya dalam permainan) tetapi perlahan dapat membiasakan anak menumbuhkan sikap toleransi pada diri anak.

Nilai toleransi ini penting keberadaanya dalam kehidupan sosial. Sebab bermanfaat menanggulangi perbedaan-perbedaan yang terdapat dalam sebuah kehidupan. Tanpa tolerasi maka dikhawatirkan lahir perpecahan antara satu dengan yang lainnya. Sikap toleransi bisa memunculkan keakraban yang baik antara yang satu dengan yang lainnya. Dan inilah sebuah gambaran kehidupan yang hakiki, semacam sikap rendah hati dan menerima perbedaan sebagai pelajaran dan pengetahuan bersama.

Ketiga, nilai tanggung jawab. Nilai ini yang peranannya dalam kehidupan menjadi yang utama (penting). Sebab nilai tanggung jawab dapat mengajarkan seseorang memikirkan apa yang telah dilakukannya dalam kehidupan. Seperti halnya dalam dalam permainan *going-goingan* nilai tanggung jawa dapat dilihat dari sikap kerjasama tim. Artinya masing-masing memiliki tanggug jawab besar dalam memenangkan misinnya. Satu sama lain bertanggung jawab akan perbuatannya demi mempertahankan misinya agar tidak sampai kalah dengan tim lainnya. Selain itu juga, sikap demikian juga dapat terlihat ketika pemain bertanggung jawab menerima konsekuensi hasil akhir permainan. Nilai tanggung jawab menjadi salah satu nilai penting yang perlu ditanamkan dalam kehidupan sehari-hari. Bukankah tanggung jawab menjadi sebuah ukuran akan kualitas diri seseorang?, untuk itu merawat sikap tanpa tanggung jawab sama halnya merawat kualitas diri di mata orang lain. Nilai sederhana yang dikemas dalam permainan ini memberikan jangkar makna yang penting, anak-anak diriging untuk membiasakan sikap tanggung jawab dalam dirinya.

Keempat, nilai kedisiplinan, menurut John Macquarrie adalah suatu kemauan dan perbuatan seseorang dalam mematuhi seluruh peraturan yang telah terangkai dengan tujuan tertentu. Dalam permainan *going-goingan* nilai kedisiplinan dapat dilihat dari sikap seportif, dengan sistem/aturan main yang sudah disepakati bersama. Mekipun tidak ada aturan yang tertulis dalam permainan ini, tetapi satu sama lain sudah saling memahami mengenai apa yang harus dilakuakn tanpa merugikan

salah satu dalam permainan. Nilai kedisiplinan dalam permainan memberikan peluang pelajaran pada diri pemain. Terlebih dalam usaha menanamkan karakter disiplin kepada anak-anak. Melalui permainan sederhana ini perlahan anak dibiasakan untuk hidup disiplin. Disiplin dalam kehidupan sosial juga demikian kuat diperuntukkan dalam menciptakan kehidupan yang teratur.

Nilai-nilai itulah kemudian dalam kehidupan modern saat ini penting untuk diggali, dipahami, serta dimaknai dalam kehidupan sehari-hari. Untuk itu penting melakukan aktivitas-aktivitas yang arahnya menyelamatkan keberadaan permainan ini, diantaranya: (i) menjadikan permainan ini menjadi salah satu permainan yang penting untuk digali maknanya, (ii) disampaikan dalam aktivitas kegembiraan anak-anak, (iii) sehingga anak tidak hanya bermain, tetapi juga paham dan mampu memaknai permainan *going-goingna,* (iv) sehingga memunculkan gerak untuk merawat dan menyelamatkan permainan ini di tengah permainan-permainan modern yang semakin banyak.

Di akhir, jika semua (orang tua, guru, anak-anak) mampu memaknai permainan *going-goingan,* maka mereka akan dimudahkan dalam menanamkan karakter kepada anak. Sekaligus memberikan gambaran bahwa permainan tradisional masih sangat relevan dalam usaha mendidik anak-anak. Bahkan jika dibandingkan dengan permainan modern saat ini, permainan tradisional lebih terkesan memiliki nilai manfaat yang besar dan memberikan pengaruh baik dalam kehidupan sosial ini. Sebab keberadaannya bukan saja sebagai permainan biasa saja, melainkan merangkap sebagai media pembelajaran yang menarik. Semacam metode pembelajaran yang membuat anak belajar di balik kegembiraannya. []

***

Permainan Dam-Daman

(Nilai kedisiplinan, nilai kecerdasan, nilai kebersamaan, dan nilai pantang menyerah)

Dok. Dam-dam-an

Dam-dam-an merupakan salah satu permainan tradisional Jawa yang masih populer sampai saat ini. Meskipun dalam perjalanan dari masa ke masa selalu mengalami penurunan. Jumlah peminatnya mereduksi sejalan waktu. Terlebih di era sekarang banyak bermunculan permainan-permainan modern. Permainan *dam-daman* ini hampir sama seperti permainan catur. *Dam-daman* lebih sederhana. Ada yang menyebutnya sebagai permainan catur mini. Jika catur menggunakan alat khusus yang terbuat dari kayu/besi dan dibentuk menyerupai raja/kuda dan lainnya. Sedangkan *dam-daman* tidak demikian. Cukup menggunakan barang-barang sederhana yang ada disekitar kita. Tidak ada papan khusus yang digunakan dalam permainan *dam-daman*. Kondisional, artinya bisa di mana saja yang penting datar.

Jika dilihat dari jumlah pemainnya, permainan ini masuk dalam kategori permainan individual. Sebab dalam satu kolom permainan hanya bisa dilakukan dua orang. Dan masing-masing memegang

pasukan sendiri-sendiri. Alat yang digunakan dalam permainan ini terbilang sangat sederhana, diantaranya: pewarna, yang bisa menggunakan kapur, sepidol, batu cadas, pupus daun jati atau yang lainnya, kemudian penggaris untuk membuat garis yang digunakan saat bermain, pecahan genting dan batu krikil. Alasan menggunakan krikil dan pecahan genting, tidak lain dilihat dari kepraktisannya. Pemain bisa mendapatkannya dengan mudah dan tidak harus bermodal uang.

Permainan ini masuk dalam jenis permainan otak, sebab membutuhkan kejelian, trik, juga teknik-teknik tertentu untuk memainkannya. Tidak jarang permainan *dam-daman* sering digunakan sebagai salah satu permainan asah kemampuan pikir. Permainan catur sederhana itu biasa dimainkan dalam momen-momen tertentu. Di sekolahan misalnya saat momen *class meatting* atau di lingkungan saat momen memperingati hari kemeredekaan.

Adapun cara-cara memainkannya terbilang mudah, sebagai berikut: (1) pemain saling berhadap-hadapan di antara papan permainan, (2) pemain menata krikil/pecahan genting sebagai pasukan main, pemain memegang benda yang berbeda, jika yang satu kerikil maka yang satu pecahan genting (sebagai pembeda agar tidak rancu), (3) permainan dimuali dari yang menang saat suit, (4) permainan dimulai dengan menjalankan salah satu pasukannya sesuai garis yang ada, (5) pemain berusaha membuat trik-trik tertentu agar pasukan tidak termakan pasukan lain, juga sebaliknya pemain memasang trik-trik tertentu agar bisa memakan pasukan lawan. Pemain bisa memakan lawan apabila di belakang pasukan lawan ada sela kosong, sehingga pemain kita bisa meloncari pasukan lawan, (6) pemain dinyatakan menang jika terlebih dahulu menghabiskan pasukan lawan, begitu sebaliknya yang kalah adalah dia yang pasukannya terlebih dulu habis dimakan pasukan lawan.

Melihat dari cara bermainanya, jika dipahami dengan mendalam. Permainan *dam-daman* hakikatnya adalah permainan ilmu, artinya banyak nilai positif yang disuguhkan di dalamnya. Nilai-nilai tersebut yang kemudian semakin memperkuat bobot permainan ini menjadi salah satu permainan akademik. Nilai-nilai tersebut diantaranya: (a)

nilai kedisiplinan, (b) nilai kecerdasan, (c) nilai kebersamaan dan (d) nilai pantang menyerah.

Pertama, mengenai nilai kedisiplinan. Permainan *dam-daman* atau ada yang menyebut sebagai catur mini ini sangat menjunjung tinggi nilai kedisiplinan. Secara tegas nilai ini menganjurkan seseorang untuk taat pada sistem, aturan, norma-norma yang berlaku. Wujudnya ketika pemain berhati-hati dalam mengatur trik permainan agar tidak salah langkah dan justru mematikan pasukan. Selain itu kedisiplinan lain dapat dilihat ketika para pemain mentaati aturan main. Permainan secara gantian menjalankan pasukannya, tidak sebaliknya saling mendahului yang malah mengakibatkan permainan menjadi rancu. Para pemain harus menaati peraturan main yang sudah disepakati bersama. Sehingga permainan bisa berlangsung dengan baik. Proses penanaman nilai kedisiplinan dalam permainan *dam-daman* sangat kuat. Meskipun hanya terlihat sederhana, tetapi perlahan para pemain akan memahami bahwa kedisiplinan merupakan bagian yang penting untuk menjalankan menghasilkan sesuatu dengan baik. Penanaman nilai kedisiplinan inilah yang sesungguhnya memberikan bobot postif terhadap keberadaan permainan *dam-daman*. Bagaimana pun kedisiplinan masih mendapat tempat berharga dalam kehidupan sosial kita.

Kedua, selain kedisiplinan, nilai yang kedua adalah nilai kecerdasan. Kita bisa melihat ketika para pemain berpikir keras dalam menemukan atau menyusun trik-trik khusus agar pasukannya tidak termakan pasukan musuh. Trik-trik dalam permainan ini berlangsung berkelanjutan, jika permainan berlangsung lebih dari satu kali, maka pemain harus menemukan trik baru agar tidak mudah terbaca oleh pemain lawan. Penggunaan trik-trik inilah yang perlahan bisa berpengaruh terhadap tingkat kecerdasan pemain, terlebih kemampuan berpikir cepat dalam mentukan langkah pasukannya agar tidak termakan oleh pasukan musuh. Kebiasaan menemukan trik baru dalam permaian ini yang akan mengasah kekuatan pikir anak dalam menemukan jalan keluar dari permasalahan yang sedang dihadapinya.

Keberlangsungan berpikir cepat dalam menemukan penyelesaian memaksa anak memutar otak merangkai cara baru yang kemudian dapat mereka kembangkan. Di mulai dari hal kecil, macam menyelesaikan

permasalahan dalam *dam-daman*. Kebiasaan berpikir perlahan bukan menjadi penyiksaan tetapi sebuah kebutuhan, dalam setiap kehidupan mereka.

Selanjutnya, *ketiga* nilai kebersamaan, permainan yang tidak bisa dilakukan sendirian dan membutuhkan orang lain ini sekaligus memberikan gambaran bahwa permainan *dam-dam-an* merupakan permainan bersama. Artinya membutuhkan kerjasama, kesepahaman bersama, agar permainan bisa berlangsung dengan baik. Juga membutuhkan kebersamaan antara satu dengan yang lain agar terjalin permainan baik. Meskipun dalam bermain mereka saling makan pasukan, tetapi tanpa kebersamaan yang baik maka sulit permainan sederhana ini akan dilaksanakan. Pemain harus melupakan perbedaan-perbedaan dengan yang lain (lawan main), sebab dengan itu pemikiran akan saling menyatu untuk melakukan sesuatu dalam satu kolom.

Keempat, yakni nilai pantang menyerah. Sikap demikian diwujudkan dalam menyusun strategi, menyusun trik, menyusun langkah sebaik mungkin untuk melindungi pasukannya agar tidak termakan pasukan lawan. Kebiasaan sederhana dalam permainan ini yang lambat laun tidak terasa mendidik anak dalam menumbuhkan sikap pantang menyerah. Sikap pantang menyerah ini dalam kehidupan sosial (khususnya dalam rangka meraih harapan) sangat penting untuk kemudian menjadi bekal kuat. Melalui sikap demikian anak akan terus berusaha untuk mencapai harapan dan cita-citannya. Terlebih yang penting lagi dipelajari dari permainan sederhana ini, adalah pemahaman tentang pentingnya perjuangan. Tanpa perjuangan yang keras kita sulit mengalahkan musuh. Begitu juga dalam kehidupan dalam hendak mendapatkan sesuatu, musuh terberat yang harus dilawan adalah kemalasan, kegagalan, ketakutan, juga sikap malu.

Melalui nilai inilah yang kemudian anak akan menikmati sebuah proses, yang hakikatnya adalah ilmu yang begitu kuat. Bukankah sikap pantang menyerah serupa energi yang memupuk jiwa dalam belajar banyak hal.

Permainan tradisional *going-goingan* meskipun sederhana, namun di dalamnya mengandung nilai etik-filosofis yang mendalam. Untuk itu penting kemudian digali, dipahami, serta dimaknai permainan ini

dalam kehidupan sehari-hari. Agar dapat dijadikan bekal dalam berbagai aktivitas kehidupan. Bagi generasi muda khususnya, perlu melakukan langkah-langkah strategis guna mengembalikkan keberadaan permainan ini di tengah-trngah permainan modern yang semakin hari semakin banyak. Langkah-langkah strategis yang dapat diambil diantaranya: (i) menjadikan permainan ini menjadi salah satu permainan yang wajib dimainkan bagi anak-anak, (ii) menyediakan ruang khusus/ wadah untuk menampung segala permainan tradisional, sehingga memudahkan anak untuk setiap saat memainkannya, (iii) mendirikan sebuah musium permainan tradisional di masing-masing daerah guna mengingat, sekaligus memaknai peran penting permainan tradisional dalam kehidupan sehari-hari, (iv) digali secara mendalam makna yang ada di dalam permainan ini, sehingga semua dapat mengetahui makna yang terdapat di dalamnya, serta (v) mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Di, akhir dari penjabaran di atas mempertegas bahwa permaian *dam-daman* telah membawa seperangkat pelajaran penting dalam kehidupan. Untuk itu keberadaannya tidak bisa dianggap remeh. Sebab di dalamnya bukan saja sebagai permaian biasa saja tetapi lebih dari itu sebagai media pembelajaran yang menyenangkan. Penanaman nilai di dalamnya, meskipun hanya sedikit tetapi tanpa sadar anak telah belajar sedikit demi sedikit mengenai banyak pengetahuan. Untuk itu semoga keberadaan permainan ini tidak menguap di tengah permainan-permainan modern yang semakin memasyarakat. []

***

Permainan Gobak Sodor

(*Nilai kerjasama, nilai sosial, nilai tanggung jawab, nilai kesehatan, dan nilai moral)*

Dok. Gobag sodor

Bagi mereka yang lahir di era 90-an tentu sudah tidak asing lagi dengan keberadaan permainan *gobag sodor*. Permainan sederhana ini telah melegenda dalam jagat permainan anak-anak. Bahkan menjadi media yang sangat menyenangkan. Sebab bisa berkumpul dengan teman-temannya juga meluapkan kegembiraan bersamaan dalam satu permainan. Permainan *gobag sodor* merupakan salah satu permainan Jawa yang lahir dari hasil rahim budaya. Untuk itu oleh beberapa tokoh menilai keberadaannya tidak bisa dianggap remeh. Sebab orientasinya tidak melulu sebagai permainan melainkan gudang ilmu yang bermanfaat besar bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berkreasi, berekreasi, berolahraga yang sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup dalam masyarakat, ketrampilan, kesopanan, serta ketangkasan.

Untuk itu tidak salah jika beberapa ilmuwan sosial dan budaya menyatakan permainan tradisional adalah wadah edukasi. Pengaruhnya terhadap perkembangan kepribadian seorang anak, yang menjadi

perhitungan mengenai permainan tradisional. Selain itu permainan tradisional juga bisa menjadi semacam *icon* bagi suatu daerah, dalam mempertahankan keberadaannya dan identitasnya di tengah masyarakat lain.

Adapun asal muasal permainan *gobag sodor* berasal dari Pulau Jawa, tepatnya dari Yogyakarta. Nama *gobag sodor* ada yang menyatakan berasal bahasa *go back through the door* yang artinya kembali melewati pintu, sesuai aturan permainan ini. Karena alasan pelafalan masyarakat Jawa, dalam *klenyikan* Sujewo Tejo kebanyakan *blendrang* berubah menjadi *gobag sodor*.

Terpenting dari permainan ini bukan saja asal muasalnya, tetapi lebih ke dalam makna permainan yang mengajarkan nilai-nilai edukatif bagi pemainnya. Jika kita ingat ulang mengenai permainan ini, cara bermainnya pun terbilang mudah, yakni: (1) dilakukan secara berkelompok (dua, atau lebih kelompok), tetapi umumnya hanya dibagi hanya dua kelompok, (2) setiap kelompok beranggotakan minimal 3 orang dan maksimal tidak terbatas (tergantung tempat yang tersedia), (4) selain memiliki manfaat yang begitu besar, permainan ini juga terbilang praktis dan tidak membutuhkan modal banyak untuk dapat bermain. Hanya membutuhkan tempat lapang dan kapur (apapun yang dapat membuat sebuah garis), (5) garis berbentuk segitiga di ujungnya sebagai pintu masuk dan dilanjut garis vertikal dan horizontal di belakangnya sejumlah penjaga yang disepakati, (6) perwakilan masing-masing kelompok melakukan suit. Pemain yang menang terlebih dahuku memulai sebagai tim penerobos, sedangkan yang kalah mejadi tim penjaga pintu, (7) penerobos maupun penjaga pintu harus bekerjasama untuk mempertahankan misinnya, (melewati penjaga pintu tanpa tersentuh penjaga), sedangkan tim penjaga bekerjasama agar tim penerobos tidak berhasil melewati pintu-pintunnya, (8) begitu permainan berlanjut sampai selesai, (9) pemain dinyatakan menang apabila kelompok penerobos berhasil melewati pintu tanpa tersentuh oleh tim penjaga, sedangkan tim penjaga dinyatakan menang apabila bisa mempertahankan setiap pintu untuk dilewati lawan.

Jika bersama tilik dalam kehidupan modern saat ini permainan *gobag sodor* nampak tereduksi sejalan lahirnya *game-game online/*

play station. Realitas ini sangat disayangkan, sebab jika dipahamai mendalam permainan tradisional kalah banyak memberikan edukasi kepada pemainnya. Permainan *gobag sodor* ini menawarkan banyak nilai positif yang dapat dikembangkan dalam kepribadian seorang anak. Nilai-nilai tersebut diantaranya: (a) nilai kerjasama, (b) nilai sosial, (c) nilai tanggung jawab, (d) nilai kesehatan, dan (e) nilai moral.

Pertama, nilai kerja sama, yakni suatu usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Dalam permainan ini dapat dilihat saat masing-masing tim berusaha untuk menembus misinya, yakni antara mempertahankan pintu dengan menerobos pintu. Kedua usaha tersebut membutuhkan kerjasama yang baik agar misinya terlaksana. Tanpa kerjasama satu dengan yang lainnya, mustahil masing-masing kelompok bisa mempertahankan pintu, juga menerobos pintu.

Dalam kehidupan sehari-hari nilai kerja penting dijadikan bagian dari kebribadian diri. Sebab nilai kerja sama merupakan bagian dari kodrat manusia sebagai makhluk sosial, artinya manusia tidak bisa hanya mengandalkan diri sendiri tanpa campur tangan orang lain. Untuk itu dalam permainan ini penting dipahami agar anak dapat memetiknya menjadi bekal dalam kehidupan sehari-hari. Dalam dunia kerja misalnya, kerja sama diperuntukkan untuk dapat mempercepat sebuah pekerjaan dengan hasil yang baik. Terlebih dalam kehidupan masyarakat, kerja sama wajib diaplikasikan guna meringankan beban kehidupan.

Melalui bentuk kerja sama inilah yang selanjutnya dapat muncul nilai sosial, yakni nilai yang dianggap baik dan nilai yang dianggap buruk. Keduannya bersinergi dalam permainan ini. Seorang anak secara tidak sadar telah belajar mengenai hal ini, yakni mereka akan tau mana yang buruk dalam sebuah permaian dan mana yang baik dalam sebuah permainan. Melalui sikap kerjasama, maka perlahan melahirkan sikap saling mengerti, taat pada aturan main, serta terjalinya komunikasi baik antar satu dengan yang lainnya untuk menciptakan misi bersama. Sikap ini selanjutnya penting untuk dipahami anak sebagai bekal pemahaman mereka. Nilai sosial penting ditanamkan sejak kecil agar kelak bisa terjalin komunikasi yang baik. Sebab masyarakat sangat membutuhkan

nilai ini sebagai sebuah satu kesatuan, guna menciptakan kehidupan yang lebih baik

Ketiga, nilai tanggung jawab. Barangkali nilai ini tidak kalah penting dimaknai lebih mendalam. Artinya tanggung jawab juga memilik porsi sentral dalam mewujudkan sebuah kehidupan yang baik. Dalam permainan *gobag sodor* pun nilai tanggung jawab di ajarkan. Ketika masing-masing kelompok bertanggung jawab untuk menyelesaikan misinya. Bagi tim penerobos masing-masing memiliki tanggung jawab atas timnya agar bisa melewati pintu tanpa tersentuh tim penjaga. Sedangkan bagi tim penjaga pintu masing-masing bertanggung jawab untuk menjaga pintunya dengan baik, agar tim penerobos tidak sampai lolos melewati pintunya. Meskipun sederhana teraplikasikan dalam sebuah peramainan, namun memiliki pengaruh yang besar. Tanpa sadar para pemain telah belajar tanggung jawab di balik kegembiraan mereka. Sederhanannya mereka akan paham dampak apa jika mereka tidak tanggung jawab dalam tugasnya.

Keempat, nilai kesehatan. Permainan *gobag sodor* ini merupakan salah satu permainan yang menggunakan kecakapan dan kekuatan dalam bermain. Para pemain dituntut untuk lari (bergerak cepat) ketika mendapat peluang. Bukan itu saja pemain juga dituntut untuk jeli dan cakap memanfaatkan peluang-peluang kecil yang dapat dilaluinya. Gerak cepat inilah yang kemudian membuat fisik dan pikiran anak tergerak. Sehingga anak tidak cenderung diam dan melemahkan segala organnya. Melalui gerak (tubuh dan pikiran) dampaknya membuat kesehatan anak akan terjaga. Permainan *gobag sodor* juga bisa dijadikan media olahraga yang menarik dan menyenangkan. Pemain selain mendapatkan pelajaran yang bermakna juga mendapatkan kesehatan.

Selanjutnya, *kelima* adalah nilai moral. Menurut Hurlock (1990)**,** moral adalah sopan santun, kebiasaan, adat istiadat dan aturan perilaku yang telah menjadi kebiasaan bagi anggota suatu budaya. Bagi masyarakat kita (Jawa misalnya), moral menjadi pakem, dalam artian yang harus dan wajib untuk dikembangkan ke arah yang positif. Tanpa adannya moral yang baik, makan akan berimbas pada rusaknya sistem dan kehidupan yang tidak baik pula. Ajaran ini oleh *seseupuh* Jawa

banyak diselipkan dalam wujud-wujud yang sederhana. Ada di dalam *gendhing, pitutur, benda, budaya,* bahkan permainan sekalipun.

Permainan *gobag sodor,* juga membawa warisan nilai moral. Salah satunya kejujuran, dalam permainan ini menjadi yang utama dijunjung untuk menjaga seportfitas permainan. Santun, ketika pemain lawan menang, atau kalah sikap santun ini diwujudkan dalam sikap menerima dan sikap menghormati atas hasil permainan. Tanpa harus mempermasalahkannya. Nilai moral ini, secara tidak langsung telah diajarkan dalam permainan. Wujud nilai ini sederhana dalam sebuah perlakuan permainan, tetapi tanpa sadar para pemain telah belajar di balik kesenangan mereka.

Jika semua mampu memaknai permainan ini dengan baik, maka akan memunculkan manfaat yang luar biasa, diantaranya: (i) sebagai alat dalam menanamkan pendidikan karakter bagi anak, (ii) sebagai alat penyeimbang kehidupan, (iii) strategi praktis yang dapat digunakan dalam menanamkan nilai kebaikan, (iv) sebagai kekhasan/identitas suatu daerah, dan (v) wujud sosial yang sederhana, praktis dijadikan gambaran mengenai hukum kehidupan secara luas.

Di akhir, melalui uraian di atas semakin menegaskan bahwa permainan *gobag sodor* membawa pengaruh positif salam kehidupan sehari-hari. Untuk itu penting melahirkan ulang roh, serta menjaga permainan ini dalam kehidupan sehari-hari. Bukan maksud menolak kemoderensasian, melainkan sebagai upaya dalam merawat, *nguri-uri,* juga memaknai warisan leluhur. Bagaimana pun permainan ini adalah pelajaran berharga. Meskipun wujudnya sekilas tidak berharga, tetapi sekali lagi keberadaannya seperti container yang begitu kompleks mengajarkan nilai positif dalam kehidupan sehari-hari. []

***

Permainan Kom-Koman

(*Nilai kebersamaan, nilai ketrampilan, nilai tanggung jawab)*

Dok. Kom-koman

Kom-koman merupakan salah satu permainan tradisional Jawa yang sangat populer di kalangan anak-anak dan dewasa. Permainan ini, merupakan salah satu permainan yang memainkan pikiran, insting dan tenaga dengan kelereng sebagai media bermainnya. *Kom-koman* pada masannya menjadi semacam hiburan yang membuat anak-anak senang, tidak saja sebagai hiburan saja tetapi juga menjadi media pendidikan. Keberadaan permainan ini tidak bisa dianggap sepele, artinya ada sesuatu yang berharga di dalamnya, yakni nilai-nilai positif yang dapat dijadikan bekal dalam menjalani kehidupan sehari-hari.

Banyak permainan-permainan tardisional yang fungsinya menjadi media fantasi tetapi mendidik. Sehingga anak-anak dibawa dalam suasana belajar yang menggembirakan. Anak-anak tidak akan merasa jenuh, bahkan bisa-bisa sebaliknya merindukan untuk melakukan berulang kali.

Permainan *kom-koman* dilakukan minimal dua orang, sedangkan maksimalnya tidak terbatas (menyesuaikan tempatnya). Bermodal

kelereng dan lubang melingkar di tanah, permainan ini bisa dilakukan ramai-ramai. *Kom-koman* dimulai dengan; (1) para pemain berbaris sekitar 3-4 meter jaraknya dari lubang, (2) kemudian melempar kelereng secara bersamaan ke arah lubang, (3) bagi mereka yang berhasil memasukkan kelerengnya ke lubang, dianggap *kom* (selesai/berhasil), (4) tetapi bagi mereka yang belum berhasil memasukkan kelereng ke lubang, harus bertarung dengan kelereng lain yang tidak masuk lubang dengan cara *slentikan* (menghantam dengan kelereng), (5) permainan dimuali dengan kelereng yang jaraknya paling jauh dari lubang, pemain biasannya menghantam kelereng yang jaraknya dekat dengan *kom* agar mereka tidak cepat memasukkannya ke dalam lubang, (6) jika saat menyentil pemain gagal mengenai kelereng lawan, maka dianggap gagal dan dilanjut ke pemain lainnya, (7) terus berulang sampai tersisa satu kelereng yang tidak berhasil masuk lubang, (8) pemain yang memasukkan paling akhir, dinyatakan gagal dan harus mendapat hukuman yang sudah disepakati bersama. Umunya dengan *sentilan* (memendam separuh kelereng yang kalah di dalam tanah), kemudian disentil secara bergantian sampai kelereng tersebut terlepas dari dalam tanah/pecah.

Melihat dari cara bermainnya. Begitu menyenangkan. Tidak salah jika kemudian *kom-koman* menjadi salah satu permainan yang menarik minat anak-anak. Khususnya ketika waktu luang atau momen berkumpul dengan teman-temannya. *Kom-koman* akan mengisi momen itu menjadi kegembiraan.

Namun, terpenting yang perlu bersama ketahui bahwa di balik kegembiraan itu *kom-koman* bukan sekadar permainan biasa. Artinya, dibalik kesederhanaannya memiliki nilai etik filosofis yang mendalam. Jika kita bisa melihat secara mendalam, *kom-koman* membawa seperangkat nilai berharga. Nilai tersebut diantarannya: (i) nilai kebersamaan, (ii) nilai ketrampilan, dan (iii) nilai tanggung jawab.

Pertama, nilai kebersamaan. Nilai ini dalam kehidupan sehari-hari penting untuk dimaknai keberadaannya. Terlebih dalam kehidupan sosial, kebersamaan menjadi salah satu komposisi penting dalam mewujudkan kehidupan yang bersosial. Dalam nilai ini titik sentralnya kita hidup dengan sistem sibiosis mutualisme, saling membantu,

saling menguntungkan dan tidak merugikan satu dengan yang lain. Dalam permainan *kom-koman* nilai kebersamaan dapat bersama tilik dari proses bermainnya, dilakukan secara bersama. Secara otomatis mereka lahir dari rahim, setatus, idiologi yang berbeda-beda. Tetapi, dalam *kom-koman* itu nyaris hilang, maksudnya mereka membuat satu idiologi, yakni kebersamaan. Agar permainan bisa berlangsung dengan baik. Meskipun dalam perjalanannya dimungkin terjadi perbedaan-perbedaan, tetapi hal itu tidak berlangsung lama. Artinya satu dengan yang lain akan mudah memaafkan. Nilai kebersamaan inilah yang kemudian menjadikan permainan *kom-koman* menjadi salah satu permainan yang berpengaruh keberadaannya dalam kehidupan sehari-hari.

Kedua, nilai ketrampilan. Menurut Gordon (1994) keterampilan merupakan kemampuan dalam mengoperasikan pekerjaan secara lebih mudah dan tepat. Definisi keterampilan menurut Gordon ini cenderung mengarah pada aktivitas psikomotor. Artinya seseorang akhirnya memiliki pengalaman yang bermanfaat dalam kehidupannya. Jika bersama sambungkan dengan permainan *kom-koman*. Permainan tradisional ini telah mengajarkan ketrampilan pada diri pemain. Kita bisa melihat bagaimana para pemain begitu terampil membuat trik-trik khusus untuk memasukkan lebih dulu kelereng ke dalam lubang. Secara cermat, permainan ini mengajak pemain untuk berpikir, memutuskan, serta mengaplikasikan dengan baik dalam menyelesaikan sebuah permasalahan. Kebiasaan-kebiasaan ini yang perlahan akan menguatkan aktivitas psikomotor anak, yang kemudian akan terbiasa dalam menyelesaikan masalah kehidupan.

Ketiga, nilai tanggung jawab. Selain nilai kebersamaan, ketrampilan, yang tidak kalah penting untuk dipahami bersama adalah nilai tanggung jawab. Nilai ini juga memiliki porsi tinggi dalam kehidupan sehari-hari. Tanggung jawab dalam menjadi salah satu indikator dalam mengukur kualitas diri. Artinya, jika nilai ini buruk, maka arahnya bisa mengurangi kapasitas kepercayaan publik terhadap diri seseorang. Untuk itu dalam permainan *kom-koman* diajarkan mengenai nilai tanggung jawab dengan baik. Wujudnya sederhana, misalnya menerima konsekuensi hasil permainan yang sudah disepakati bersama. Selain itu juga

bertanggung jawab terhadap dirinya untuk tetap seportif pada sistem dan aturan main yang sudah pakemnya, serta bertanggung jawab atas keputusan yang diambil saat memainkan permainan ini, tidak sebaliknya mengorbankan teman yang lain karena tidak ingin menanggung resiko yang dihasilkan. Kebiasaan-kebiasaan sederhana ini yang tanpa sadar akan menjadi pondasi diri dalam mendirikan sebuah kehidupan yang lebih kokoh.

Ketiga nilai yang sudah diuraikan di atas jelas memperlihatkan kualitas dan kapabilitas tinggi dari sebuah permainan yang (maaf) kerap dicap permainan *kuno* ini. Meskipun *kuno*, *kom-koman* lebih bermarwah dibandingkan permainan modern saat ini. Hal ini dibuktikan dari kompleksitasnya *kom-kompan* dalam menyuguhkan porsi pengetahuan bagi para pemainnya.

Nilai-nilai tersebut yang kemudian penting untuk digali, dipahami, dan dimaknai keberadaannya. Agar dapat dijadikan bekal dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Khusunya bagi para generasi, perlu kesadaran lebih luas mempersepsikan permainan *kom-koman* tidak sebagai permainan *kuno*. Melainkan permainan berharga yang memiliki manfaat yang begitu besar, diantaranya: (i) dapat dijadikan sebagai media belajar yang menyenangkan, (ii) memberikan seperangkat pelajaran berharga dalam kehidupan, (iii) penyeimbang kehidupan, serta (iv) sebagai potret wujud sosial masa lalu.

Jika semua mampu memaknai kehadiran permainan tradisional macam *kom-koman*, maka perlahan teriring melahirkan kesadaran yang kuat. Artinya kita lebih menghargai permainan ini sebagai warisan leluhur yang begitu penting. Terlebih isi nilai-nilai yang terkadung di dalamnya. Permainan *kom-koman* membuktikan bahwa permainan yang tergolong *kawak*/tradisional ini bukan sekadar permainan biasa. Tetapi lebih dari itu adalah sekolah yang menyenangkan. Menjaga permainan ini sama halnya kita merawat nilai-nilai berharga di dalamnya. Semoga keberadaan permainan *kom-koman* bisa kembali lahir di tengah gelombang permainan modern yang begitu tinggi.[]

***

Permainan Sledokan

(Nilai kebersamaan, nilai kreativitas, nilai perjuangan, nilai kemandirian dan nilai kesenangan atau kegembiraan)

Dok. Sledokan

Memahami permaian *sledokan,* sontak menggiring saya mengingat jauh ke belakang. Kira-kira saat masih duduk di bangku Sekolah Dasar (SD). Setiap berangkat sekolah, pegangan kami bukan hanya buku, tetapi sebatang bambu dan kayu bekas. Peralatan-peralatan itu yang nantinya dijadikan bahan permainan menarik saat jam istirahat. *Sledokan* namannya, saat jam istirahat biasannya kami berkumpul di belakang kelas, di bawah pohon asam. Bermodal pisau kecil, kami begitu serius membuat alat permainan *sledokan*. Setelah itu di jam istirahat kedua kami memainkannya. Biasannya permainan berlangsung di belakang sekolah secara ramai-ramai. Tempatnya yang sejuk dan banyak pohon-pohon membuat permainan terasa lebih menyenangkan. Permainan *sledokan* mirip pertempuran di medan perang. Kalau mereka (TNI) menggunakan senjata sungguhan, kami cukup menggunakan *sledokan* dengan peluru kertas bekas, juga daun singkong sebagai senjatanya.

Bagi anak-anak (khususnya anak kampung) tentu sudah tidak asing lagi dengan permainan yang satu ini. Permainan ini pengganti permainan kelas *combat reloaded, military wars warfare* yang di era sekarang naik daun. Sebab ketika masannya, keberadaan permainan ini sudah menyatu dalam kehidupan sehari-hari. Khusunya untuk mengisi waktu-waktu kosong atau saat berkumpul dengan teman-teman. Permainan ini lebih didominasi oleh kaum laki-laki. Sebab menantang dan mengandung resiko-resiko terkena sledokan. Meskipun pelurunya terbuat dari keras atau pupus daun singkong namun jika mengenai kulit akan terasa panas.

Permainan ini begitu sederhana, hanya menggunakan bambu yang berukuran kecil tapi kuat. Peluru yang digunakan dalam permainan *sledokan* ini selain menggunakan kertas dan pupus daun singkong dapat juga menggunakan bunga jambu air yang belum mekar atau bisa disebut dengan pentel jambu.

Di beberapa tempat permainan ini biasa disebut *pletokan* atau *jedoran*. Hampir sama dengan permainan tradisional lain, yakni permainan tulup. Bedannya, permainan tulup menggunakan *blombong* pepaya (batang daun pepaya) sebagai mediannya kemudian peluru yang digunakan adalah kapas yang dikombinasikan dengan lidi.

Namun, sejalan perkembangan teknologi saat ini, keberadaan permainan *sledokan* perlahan tereduksi. Tergusur dengan permainan *online* macam: *sniper team, army force strike, red crucible:reloaded, battlefield shooter,* dan lain-lainnya. Sehingga keberadaannya nyaris terlupakan. Anak-anak lebih suka lari ke warnet untuk bermain *game online,* daripada mencari bambu dan merangkainnya menjadi alat *sledok*.

Namun, jika kita lihat dari nilai praktisnya, permainan *seledokan* ini lebih praktis dibanding dengan *game online*. Terlebih bagi anak desa. Hanya bermodal bambu kecil, kayu dan kertas usang ditambah air anak-anak bisa mendapatkan kesenangannya. Jika dibandingkan dengan *sniper team* atau *army force strike* yang (harus) mencari komputer/ laptop dengan harga yang mahal, belum lagi jaringan internet. Selain itu juga permainan *sledokan* juga bisa dilakukan oleh semua anak. Sedangkan *game online* tidak semua anak bisa memainkannya, terlebih

bagi anak-anak yang berada di kampung. Mereka direpotkan dengan peralatan yang berharga mahal. Juga keberadaan internet yang masih terbatas.

Kemudian jika dilihat dari segi nilai yang terkadung di dalamnya, permainan *sledokan* bukan sekadar permainan biasa, lebih dari itu perannya sangat mendidik. Bukan berarti permainan modern tidak mendidik, namun jika ukur prosentase nilai di dalamnya permainan tradisional lebih banyak memiliki prosentase nilai-nilai positif dibandingkan dengan permainan modern. Sebab permainan tradisional serupa aplikatif dari kehidupa nyata, yang di dalamnya terselip pembelajaran yang bermakna.

Adapun cara bermain dari permainan *sledokan* ini adalah sebagai berikut: (1) pemain dibagi menjadi dua kelompok yang sama, (2) pemain membasahi kertas bekas dengan air (jika peluru yang digunakan berbahan kertas), kemudian dibuat lingkaran kecil dan di masukkan di tiap ujung bambu dan dipadatkan dengan cara dipukul-pukul dengan kayu, (3) pemain menempati posisi masing-masing, (4) kemudian saling tembak kertas yang sudah dipadatkan di dalam bambu dengan cara menekan kayu yang besarnya sesuai lubang bambu ke salah satu lubang bambu (4) pemain yang terkena *sledokan* (tembakan) lebih dari dua kali dinyatakan gugur atau kalah.

Dilihat dari cara bermainnya tersebut, tersemat beberapa nilai penting dan bermakana, diantaranya: (a) nilai kebersamaan, (b) nilai kreativitas, (c) nilai perjuangan, (d) nilai kemandirian, dan (e) nilai kesenangan atau kegembiraan.

Pertama, nilai kebersamaan dalam permainan ini dapat bersama lihat melalui sikap kebersamaan para pemainnya. Permainan ini tidak bisa dilakukan hanya sendirian, minial dua orang dan maksimal tidak terbatas. Sehingga dalam permaina ini selalu bersentuahan dengan adannya kebersamaan. Terlebih ketika permainan di dibagi menjadi dua kelompok besar. Kebersamaan sangat diutamakan dalam membangun misi. Kebersamaan menjadi bagian yang penting dalam permainan ini.

Nilai kebersamaan menjadi salah satu nilai penting yang harus digali dari permainan *sledokan*. Sebab perannya tidak saja penting

dalam permainan saja, tetapi efek psikomotoriknya penting dalam kehidupan sehari-hari. Anak-anak dilatih untuk menyatukan perbedaan idiologi, status, derajat, bahkan agama sekalipun dari masing-masing pemain. Mereka menyatukan perbedaan dengan misi kegembiraan. Artinya tanpa sebuah kebersamaan maka mustahil permainan *sledokan* bisa berjalan dengan baik.

Kedua, nilai kreativitas. Menurut Conny R Semiawan (2009: 44) kreativitas adalah modifikasi sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru. Dengan kata lain, terdapat dua konsep lama yang dikombinasikan menjadi suatu konsep baru. Dalam permainan *sledokan* wujud kreativitas itu nampak dari proses permainan. Di mana pemain mempersiapkan alat permainan sendiri dengan memanfaatkan barang-barang yang ada di sekitarnya, seperti; kayu, bambu, kertas usang, daun, dan air. Pemain merubah konep lama menjadi konsep baru, yakni bambu yang awalnya hanya tanaman biasa, dikombinasikan menjadi alat permainan yang menarik.

Proses itulah yang sedikit demi sedikit dapat melatih anak dalam mengembangkan jiwa kreativitasnya. Penting adannya nilai ini kemudian menjadi bagian dari kehidupannya, sebab jiwa kreatif akan sangat membantu dalam kehidupan (sosial maupun kerja). Melalui kreativitas inilah yang selanjutnya kualitas seseorang dapat diukur dalam kehidupan sehari-hari.

Ketiga, nilai perjuangan. Selain nilai kebersamaan dan nilai kreativitas nilai lain yang tidak kalah penting untuk digali dari permainan ini adalah nilai perjuangan. Permainan *sledokan* mengajarkan nilai perjuangan dari proses bermainnya. Perjuangan misi untuk mengalahkan lawan dengan menembakinya. Mereka berjuang semampunya untuk memenangkan misi. Nilai perjuangan juga terwujud dalam pra main. Mereka berjuang mencari alat-alatnya sediri kemudian berjuang menyusun alat-alat mainnya sendiri.

Keempat nilai kemandirian. Barangkali bagi para pemain yang masih anak-anak penting menggali nilai ini dalam permainan *sledokan*. Nilai kemandirian dalam permainan ini terlihat dari prosesnya yang berlangsung mandiri. Artinya anak-anak tidak membebankan kepada

orang lain, orang tua misalnnya. Mereka lebih memilih membuat permainan sendiri alat permainannya.

Keempat, nilai kesenangan atau kegembiraan. Dilihat dari masanya, permainan ini banyak diminati oleh anak-anak, bahkan kalangan dewasa pun meyukai peraminan ini. Artinya permainan *sledokan* dapat memiliki tempat di hati masyarakat, sebab memunculkan kesenangan dan kegembiraan bagi pemainnya. Bahkan tidak jarang anak-anak akan merasa ketagihan. Terlebih bisa berkumpul dengan teman-temannya. Melalui kesenangan dan kegembiraan ini anak-anak menjadi tidak terasa, sebenarnya ia juga belajar mengenai banyak hal. Bagi anak-anak rasa senang dan gembira penting dalam proses pertumbuhan diri. Dengan rasa senang dan gembira maka akan berpengaruh terhadap sikologi anak. Mereka tidak terbebani dalam masalah-masalah hidup yang terbatas, juga kekurangan-kekurangan yang menyelimuti dirinya.

Nilai etik-filosofis dalam permainan ini mengarah pada ruang pembelajaran. Permainan *sledokan* tidak hanya berorientasi pada kesenangan, tetapi juga pengetahuan dan pembelajaran yang bermakna. Nilai-nilai yang diuraikan di atas sekaligus menegaskan bahwa keberadaan permainan ini tidak bisa dianggap sepele. Manfaatnya mengakar pada ruang lingkup kehidupan sosial, diantaranya: (a) dapat dijadikan media pembelajaran yang menarik dalam kehidupan, maupun di sekolahan, (b) sebagai alat dalam usaha menanamkan makna sosial kehidupan kepada anak generasi, (c) sebagai pengingat dan alarm hidup akan pesan nilai berharga yang harus dijaga dalam kehidupan, serta (d) sebagai petanda akan berhargannya warisan leluhur kita dalam usahanya menciptakan kehidupan yang baik.

Dari uraian di atas sekali lagi memperlihatkan bahwa permainan *sledokan* tidak sebagai permainan usang yang harus di musiumkan begitu saja. Tetapi perlu digali ulang dan dipelajari nilai yang terkadung di dalamnya. Sebab kehadirannya sekaligus menjadi guru kehidupan bagi jiwa anak-anak. Bahkan dalam dunia pendidikan permainan *sledokan* dapat dimanfaatkan menjadi media menarik dalam usaha penanaman karakter kepada anak didiknya. Sehingga mereka tidak merasa terbebani akan sebuah penanaman karakter, sistem kemengaliran berpengaruh besar dalam usaha penanaman karakter.

Di akhir, permainan tradisional hakikatnya buah *lelaku* pendahulu kita yang dikemas dalam kemasan yang menari. Sebuah permainan, yang maksudnya agar para generasinya mudah untuk mempelajari buah *lelaku* tersebut. Jika semua mampu memakanainya dengan baik. Maka, akan lahir sebuah aktivitas psikomotorik dari permainan ini yang positif. Sehingga nilai-niali yang bersemayam di dalamnya mampu diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Demikian juga pengaruhnya akan membawa perubahan menuju yang lebih baik. []

***

Permainan Tebak Huruf

(Nilai kegembiraan atau kesenangan, nilai pengetahuan, nilai sosial (kebersamaan), nilai toleransi, dan nilai kesehatan)

Dok. Tebak huruf

Permainan tebak huruf ini merupakan salah satu permainan tradisional yang sampai saat ini masih terlihat dimainkan oleh anak-anak (khususnya anak desa). Permainan fantasi ini tidak membutuhkan peralatan yang terlalu ribet, hanya menggunakan jari tangan atau kaki, anak-anak bisa melakukan permainan "tebak huruf" dengan beberapa temannya. Permainan ini biasa dilakukan saat sore hari, setelah asar/menjelang magrib di gerdu kampung. Tempat biasa anak-anak berkumpul.

Cara bermainnya pun terbilang cukup mudah, bahkan hampir semua anak bisa memainkannya. Rentetan permainannya adalah sebagai berikut: (1) anak berkumpul secara melingkar, (2) salah satu menghitung (satu sampai tiga) kemudian dengan serempak anak-anak menjulurkan jumlah jari sesuai yang diinginkan tanpa sepengetahuan yang lain, (3) salah satu anak menghitung jari dengan abjad (A,B,C

sampai di mana jari paling akhir), (3) jika di akhir jari penghitung menyebut angka A misalnya, (4) sesuai kesepakatan awal menyebutkan nama apa (nama hewan, nama buah, nama kota, nama desa, nama orang, nama negara dan lainnya), (5) jika di akhir menyebutkan huruf A, maka anak-anak dengan cepat menyebutkan nama (negara misalnya) yang berawalan huruf A (Argentina, Arab Saudi, dan yang lain), (6) pemain yang dinyatakan kalah adalah pemain yang paling akhir/atau tidak bisa menyebutkan nama yang berawalan A, maka akan mendapatkan konsekuensi hukuman yang sudah disepakati, (7) hukuman biasanya menari sambil menyanyi untuk menghibur yang lain, berlari mengelilingi lingkaran atau main coret dengan bedak atau *angus*.

Melihat dari cara bermainnya, permainan "tebak huruf" sangat menarik untuk dimainkan bersama-sama. Permainan ini minimal dapat dimainkan oleh dua orang, tetapi lebih menarik dapat dimainkan oleh banyak orang. Selain menghibur, permainan yang menuntut anak berpikir ini juga sangat praktis dan aman untuk dilakukan bagi anak-anak. Sebab angka kecelakaananya relatif sedikit.

Terlepas dari cara bermain, kemudian mencoba melihat lebih mendalam mengenai nilai yang terkandung di dalamnya. Permainan ini mengandung sebuah nilai yang sangat bermanfaat bagi anak-anak. Sebab pada jamannya permainan tradisional ini digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik. Jika kita tengok kembali dari rentetan permainannya, tersemat beberapa nilai penting, di antaranya: (a) nilai kegembiraan atau kesenangan, (b) nilai pengetahuan, (c) nilai sosial (kebersamaan), (d) nilai toleransi/menghargai orang lain, dan (e) nilai kesehatan.

Pertama, jika dilihat dari nilai kegembiraan dan kesenangan, jelas terlihat ketika anak-anak merasa sangat senang dan terhibur ketika memainkan permainan ini. Mereka bisa berkumpul dengan teman-temannya, bisa saling bercanda bersama, bahkan ketika ada salah satu teman yang mendapat hukuman (menyanyi misalnya) mereka akan tertawa. Nilai kegembiraan ini yang selanjutnya membuat anak merasa lebih nyaman dan lebih mengerti makna kegembiraan itu sendiri. Kesenangan tidak harus memiliki sesuatu yang mewah, melalui permainan ini anak-anak secara tidak langsung diajarkan mengenai

hakikat kesenangan dan kegembiraan yang bisa di dapat dengan hal sederhana. Seperti ketika bermain *tebak huruf*. Ketika permainan berlangsung, mereka akan lupa mengenai tekanan-tekanan dari permintaan dalam diri. Sebab mereka telah membaur dalam kesenangan yang sangat berarti.

Kedua, nilai pengetahuan. Barangkali ini yang membuat permainan "tebak huruf" menjadi permainan yang berbobot. Menyumbangkan manfaat bagi para pemainnya. Dalam proses permainan anak-anak dituntut untuk berpikir cepat menetukan nama-nama (misal nama negara) yang berawalan huruf A. Untuk itu dalam permainan ini selain menguji pengetahuan pemain, mereka juga dituntut untuk memutar ulang ingatannya mengenai nama-nama negera yang pernah ia pelajari. Proses ini yang kemudian semakin memantapakn pengetahuan kognitif juga afektif anak. Mereka secara tidak sadar menggali lebih dalam ingatannya mengenai objek permainan yang dikehendaki, bahka ia akan mengorek semua yang ada dalam pikirannya untuk menemukan nama negara yang berawalan huruf A.

Permainan "tebak huruf" juga serupa wadah sederhana untuk berbagi pengalaman satu sama lainnya. Misalnya Ani belum mengetahui nama negara yang berawalan hufur A, sedangkan Toni sudah mengetahuinnya, ia menyebutkan Afganistan misalnya. Dalam proses menebak, Ani secara tidak langsung akan merekam apa yang sudah diucapkan Toni dalam bank pikirannya sebagai tabungan pengetahuan baru. Kemudian berlanjut misalnya Joni menyebutkan negara Argentina, Arab Saudi dan sebagainnya. Dengan begitu perlahan wawasan satu sama lain mengenai nama-nama negara di dunia akan semakin bertambah. Sehingga permainan ini sangat erat dengan nilai pengetahuan. Mengenai objek nama tidak saja nama negara, nama-nama ini bisa kondisional sesuai usia pemain, bisa nama-nama orang, nama-nama sayuran, nama-nama mobil dan seterusnya sampai mereka benar-benar menikmati permainan ini.

Ketiga, nilai sosial (kebersamaan), nilai inilah yang kemudian penting menjadi bekal bagi para pemainnya dalam perjalana kehidupan sehari-hari. Mengingat nilai sosial (kebersamaan) menjadi bagian yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Kebersamaan sudah menjadi

macam prasyarat yang harus (wajib) dibangun dalam kehidupan bersama. Permainan "tebak huruf" menegaskan begitu pentingnya nilai sosial (kebersamaan) dalam menciptakan permainan yang menarik. Tanpa nilai ini nyaris permainan tidak bisa berjalan dengan lancar. Begitu juga dalam kehidupan sesungguhnya, nilai sosial (kebersamaan) juga tidak kalah penting dalam usaha menciptakan kehidupan yang baik. Meskipun hanya permainan sederhana tetapi ajaran nilai sosialnya penting untuk dipetik dan dimaknai sedalam-dalamnya.

Komunikasi sosial perlu dibangun, juga kerekatan hubungan sosial satu dengan yang lainnya. Saat bermain anak-anak bisa belajar mengenai perbedaaan antara satu dengan yang lainnya, anak-anak juga bisa belajar memahami teman satu dengan teman yang lainnya. Anak-anak juga bisa memahami pentingnya kebersamaan dalam menciptakan sebuah tujuan kebahagiaan bersama.

Permainan "tebak huruf" membutuhkan komunikasi baik antar satu dengan yang lainnya. Komunikasi ini bisa berupa kesepemahaman aturan main dan teknis mainnya. Sehingga permainan bisa berjalan sesuai sesuai kesepakatan bersama. Selain itu dalam permainan ini, anak-anak bisa berkumpul dengan siapa saja tanpa membedakan (ras, golongan, keyakinan, status sosial dan sebagainya). Sehingga nilai sosial (kebersamaan) perlahan akan terbangun dalam diri anak sejalan proses perkembangkan kepribadiannya.

Keempat, nilai toleransi/menghargai orang lain. Melalui sikap kebersamaan, akan lahir sikap-sikap toleransi dan menghargai teman satu dengan teman yang lainnya. *Kelima,* terakhir nilai kesehatan ini bisa muncul ketika pemain yang kalah akan mendapatkan hukuman untuk berlari megelilingi lingkaran. Selain itu proses berpikir menentukan nama-nama secara cepat membuat otak anak tidak berhenti, tetapi berjalan untuk memutar ulang mengingat-ingat nama-nama yang mungkin sudah terpendam. Proses berpikir ini, yang juga berperan penting dalam menjaga kesehatan anak. Sebab dalam berbagai riset yang dilakukan oleh ahli otak, bahwa berpikir membuat setiap sel dalam tubuh bergerak dan mengalir begitu lancar. Sehingga sangat berpengaruh terhadap kesehatan.

Dari penjabaran di atas memperjelas bahwa permainan tradisional "tebak huruf" ini bukan sekadar permainan biasa yang membuat anak-anak senang. Keberadaannya sekaligus menjadi media pembelajaran yang menarik baginya. Anak-anak tanpa sadar akan belajar dalam kesenangan mereka. Aktivitasnya akan melahirkan kekuatan efektif yang positif. Artinya anak-anak paham mengenai toleransi, sosial, kebersamaan, dan lainnya. Penanaman nilai-nilai inilah yang selanjutnya sangat penting bagi mereka sebagai bekal dalam kehidupannya sehari-hari.

Di akhir, dari uraian di atas semakin menegaskan bahwa keberadaan permainan tradisional tidak semata dipandang sebagai permainan yang *kuno*. Melihat beragam nilai yang muncul di dalamnya tentu dapat dijadikan penyadaran untuk kemudian melakukan gerak penyelamatan, artinya mempertahankan keberadaan permainan ini dalam kehidupan sehari-hari agar tidak musnah ditelan permainan modern yang semkain meluas. Sebab pengaruhnya begitu kompleks, meyakinkan bahwa permainan "tebak huruf" masih sangat relevan menjadi semacam alat transfer dalam usaha menanamkan sikap positif bagi anak-anak. Menjaga permainan tradisional, sama halnya menjaga negara sendiri. Untuk itu semoga keberadaan permainan ini selalu disadari oleh banyak orang sebagai warisan berharaga dan tetap bertahan dalam arus jaman yang semakin meninggi. []

***

Permainan Masak-Masakan

(Nilai kekeluargaan, nilai pengetahuan dan nilai ketrampilan)

Dok. Masak-masakan

Masak-masakan merupakan salah permainan tradisional sangat melekat dalam dunia anak-anak, khusunya kaum perempuan. Karena permainan ini secara aplikatifnya menggambarkan jiwa perempuan, meskipun tidak membatasi laki-laki pun boleh memainkannya. Namun, realitasnya mayoritas penikmat permainan ini hanyalah kaum perempuan. Di erannya, permainan *masak-masakan* menjadi permainan wajib bagi kaum perempuan, sama halnya permainan *mobil-mobilan* bagi kaum laki-laki. Momen pelaksanaan permainan ini tidak jauh beda dengan permainan-permainan tradisional lainnya, yakni sebagai pengisi waktu kosong, ketika berkumpul dengan teman-temannya serta ketika hari liburan.

Namun, sejalan lahirnya jaman modern, permainan ini perlahan tereduksi dari dunia anak-anak (kaum perempuan). Sebab sebagian dari mereka sudah beralih pada dunia modern macam permainan *gadget*. Jika dibadingkan kemudahannya, permainan modern jauh lebih mudah untuk dimainkan. Tinggal duduk, semedi di bawah hutan wifi.

Anak-anak bisa berselanjar ke arena permainan yang tidak terbatas. Permainan *masak-masakkan,* kini juga hadir versi baru seperti *papa's pancakeria, papa's bakeria, elsa's frozen ice cream,* dan masih banyak lainya. Semuannya terbilang instan dalam proses bermainnya. Mereka—pencipta—saja yang sibuk, selebihnya yang lain hanya ikut instannya saja. Pelaksanaannya berbeda dengan permainan *masak-masakan* tradisional yang dimaksudkan dalam pemahaman ini.

Permainan *masak-masakkan* tradisional biasanya menggunakan bahan alami yang ada di sekitar rumah. Seperti tanah, dedaunan, botol-botol bekas, kain-kain bekas dan remukan batu bata dan lainnya. Ketika hendak memulai permainan, para pemain tidak cukup hanya duduk. Mereka harus ke sana ke mari mencari bahan yang akan digunakan bermain. Meskipun terbilang rumit, namun permainan ini sangat menyenangkan untuk dimainkan oleh semua anak. Dilihat dari alat yang dibutuhkan, pemain tidak harus beli. Cukup menyisir lingkungan rumah dan memanfaatkannya menjadi salah satu barang kebutuhan masak-masakan.

Jika melihat mengenai sejarah permainan *masak-masakan*. Permainan ini tidak begitu jelas mempunyai catatan asal usul/sejarahnya. Namun, permainan ini dapat dipastikan bahwa keberadaannya sudah ada sejak dahulu. *Masak-masakkan* ini selain untuk mengisi waktu ketika ngumpul bersama, permainan ini juga sebagai pelajaran (bagi perempuan khususnya) untuk mempersiapkan diri sebagai seorang ibu rumah tangga.

Tidak ada persaingan dalam permainan ini, sebab permainan yang satu ini biasannya dilakukan secara bersama-sama dan sifatnya menghibur. Seperti sebuah gambaran kehidupan sosial sekitar. Jika yang main ada tiga anak, maka mereka akan bersama-sama membuat alat-alat masak dengan menggunakan barang-barang bekas yang sudah disiapkan. Setelah itu, mereka seakan-akan tengah memasak sungguhan, dilanjut menyajikannya dalam sebuah piring dan diracik seindah mungkin.

Jika dipahami dengan seksama permaina tradisional ini keberadaannya membawa pengaruh positif terhadap kehidupan. Meskipun peralatannya hanya menggunakan barang bekas, namun

di dalamnya mengandung pelajaran berharga. Permainan tradisional *masak-masakan* menjadi imajinasi besar bagi mereka mengenai suatu masa yang jauh ke depan. Sebagai seorang ibu yang harus memasak dengan baik. Secara tidak langsung menggiring anak-anak pada proses pendewasaan. Artinya melalui permainan *masak-masakan* ini pemain perlahan sadar mengenai kewajibannya sebagai seorang perempuan. Kemudian ia juga berlatih untuk menyiapkan masa depannya. Bahwa memasak bukan sekadar untuk diri sendiri melainkan untuk orang lain (tetangga, yang sesaat singgah ke rumah, atau keluarga yang kebetulan silaturahmi) dan sebagainnya. Permainan ini, selanjutnya menjadi semacam imajiansi anak untuk menanamkan sikap kedewasaan sebagai sosok perempuan yang sesungguhnya.

Oleh karena itu, permainan ini sangat erat sekali akan nilai-nilai positif di dalamnya, diantaranya (a) nilai kekeluargaan, (b) nilai pengetahuan, dan (c) nilai ketrampilan. *Pertama,* mengenai nilai kekeluargaan, dalam permainan ini dapat bersama lihat dari gambaran permainannya, yakni memasak. Memasak dalam hal ini bukan sekadar memasukkan bumbu dan diramu dengan yang lainnya, melainkan di sisi lain muncul pelajaran keluarga. Bagi seorang perempuan (tetapi tidak memungkiri juga lelaki) memasak salah satu wujud kepeduliannya terhadap keluarga. Melalui permainan ini anak-anak bisa memandang jauh ke depan sebagai sosok ibu dalam keluarganya, yang selalu menyediakan kebahagiaan dari masakannya. Kemudian dari pelaksanaan permainan yang dilakukan secara bersama. Nilai kekeluargaan diwujudkan dalam sikap saling mengerti, sikap saling membantu, dan sikap bekerjasama dalam membuat peralatan permainan sekaligus memainkan secara bersama-sama.

Kedua, nilai pengetahuan. Tidak dipungkiri permainan yang sekilas sangat sederhana ini mengandung pengetahuan yang luar biasa. Anak-anak tidak sekadar bermain, tetapi mereka tanpa sadar menambah pengetahuan baru untuk mengenal alat-alat masak, kebutuhan yang diperlukan saat memasak, cara-cara memasak, juga bagaimana menyajikan masakan dengan baik. Itulah pengetahuan baru yang dapat diambil dan dipelajari dari permainan ini. Nilai ini yang selanjutnya penting dikuasai sebagai bekal berharga dalam kehidupan selanjutnya.

Ketiga, nilai ketrampilan. Sangat jelas nilai ini dapat dilihat dari proses para pemain saat hendak melakukan permainan. Mereka mengumpulkan dan memanfaatkan barang-barang bekas di sekitarnya kemudian diolah menjadi media permain yang menarik. Usaha pemanfaatan barang bekas ini yang kemudian sebagai wujud nilai kreatif dalam permainan *masak-masakan,* yakni mengubah sesuatu yang tidak biasannya. Jika disambungkan dengan kehidupan sehari-hari, kebiasaan ini menyumbang manfaat penting. Terlebih mengenai sikap ketika melihat benda-benda di sekitarnya. Anak perlahan belajar peka mengenai sebuah ketrampilan, pemanfaatan barang-barang sederhana di sekitarnya.

Melalui uraian di atas, semakin memperkokoh mengenai peran penting permainan *masak-masakkan* sebagai medium edukasi. Terlebih di dalamnya mengandung beragam nilai-nilai penting. Bagi kaum muda khususnya, penting kemudian menggali dan merawat ulang marwah permainan ini dalam aktivitas keseharian. Sebab manfaatnya luar biasa, bisa dijadikan alat dalam menanamkan nilai positif bagi anak-anak. Juga dapat dijadikan variasi pendidikan yang menyenangkan.

Jika dibandingkan dengan permainan modern ala *gadget,* barangkali permainan tradisional lebih bernyawa. Artinya jika dikaji kebermanfaatannya, permainan *masak-masakan* ini lebih banyak menyumbang pengaruh positif daripada negatifnya. Lebihnya pada proses, dalam permainan modern tidak ada proses yang menuntut anak melahirkan segala kemampuannya; fisik, pikiran, bahkan ketrampilan sekalipun.

Di akhir, jika semua guru/orang tua mampu memanfaatkan permainan ini dengan baik. Maka, akan sedikit mengurangi beban mereka memikirkan cara bagaimana solusi baik menanamkan pendidikan karakter pada diri anak. Mereka bisa memanfaatkan permainan *masak-masakan* sebagai salah satu cara baik yang dapat digunakan sebagai usaha penanaman karakter tersebut. Anak tanpa sadar telah mempelajari banyak hal di balik kegembiraan mereka. Untuk itu penting kemudian bersama mempertahankan permainan ini di tengah gelombang kemoderensasian yang semakin tinggi. []

***

Permainan Bola Bekel

(Nilai kebersamaan, nilai seportifitas, nilai kerja keras, dan nilai kreativitas)

Dok. Bola Bekel

Permainan bola bekel mengingatkan saya jauh beberapa tahun ke belakang. Tepatnya ketika awal-awal masuk Sekolah Dasar (SD). Setiap pulang sekolah biasannya ikut nimbrung Kakak (perempuan) yang tengah asik bermain "bola bekel" dengan teman perempuan lainnya. Aku sendiri yang laki-laki saat itu. Tetapi tidak ada masalah, biasa saja permainan berlangsung dengan menyenangkan. Permainan "bola bekel" menyumbangkan ilmu berharga kepada saya. Melalui permainan inilah awal mula saya bisa menjumlah dengan jumlah yang banyak, ratusan ketika itu.

Jika sudah bukan gilirannya, biasanya saya bertugas sebagai pencatat hasil permainan. Dari sekian putaran terdapat beberapa nilai dari masing-masing pemain, kemudian aku harus menjumlahnya menjadi nilai total. Pengalaman itulah yang kemudian membuatku lebih mudah menjumlahkan dalam angka yang besar.

Permainan bola bekel merupakan salah satu permainan tradisional Jawa. Di Jawa Barat nama lain dari permainan ini adalah *beklen* yang berarti bekal. Beklen atau bekel berasal dari bahasa Belanda yaitu *bikkelen*. Permainan bola bekel biasanya dimainkan oleh anak-anak perempuan. Namun, tidak membatasi anak laki-laki pun boleh memainkan permainan yang satu ini. Bola bekel umumnya dimainkan oleh dua orang atau lebih, maksimal (efisiennya) berjumlah empat atau enam orang. Tetapi bola bekel dimainkan secara perorangan, tidak secara berkelompok.

Permainan ini masuk dalam kategori permainan fisik dan permainan otak. Sebab membutuhkan kecepatan dan ketepatan dalam bermain. Selain itu permainan bola bekel adalah tipe permainan kompetisi. Teknis/cara bermainnya dilakukan secara bergilir antara pemain satu dengan pemain lainnya. Untuk menentukan urutan bermain biasannya pemain melakukan sistem *hompimpa* (siapa yang menang akan main duluan), atau dengan suit jika yang main hanya dua orang saja. Sedangkan mereka yang belum main membantu menghitung hasil main temannya yang sedang main dan menuliskannya di tekel menggunakan kapur atau di atas kertas.

Permainan "bola bekel" ini sangat praktis dan setiap anak bisa melakukannya. Hanya menggunakan bola karet (kalau tidak, bisa menggunakan bola tenis meja) serta beberapa biji bekel atau alternatif lain bisa menggunakan pecahan kramik yang sudah dibentuk melingkar atau persegi. Ada istilah lain dari nama bekel tersebut, di Jawa Barat misalnya biji bekel sangat populer disebut dengan nama *kuwuk*. Jumlah biji bekel dalam satu permainan biasanya berkisar antara 10 sampai 12 biji.

Adapun cara bermainnya terbilang sangat mudah, yani: (1) permainan dimulai dengan melemparkan bola ke atas, kemudian diikuti dengan menaburkan biji bekel ke teras, (2) saat bola sedang melambung ke atas, anak berusaha dengan cepat dan sigap mengambil biji bekel yang terserak di teras, (3) pemain meraup jumlah biji bekel sesuai dengan tingkatannya, tingkatan awal sering disebut dengan nama *mi*, (4) permainan bola bekel dilakukan secara bertingkat. Dimulai dengan pengambilan biji bekel satu-satu yang disebut *mihiji* atau istilah lain

mijen, ketika dapat menyelesaikan tahap satu dilanjut tahap *midua,* atau *ngeloronan*, yakni dengan mengambil biji bekel dua-dua dan seterusnya sampai semua biji bekel selesai diambil sekaligus. Kemudian jika berhasil dilanjut dengan tahap *yak-yakan* (ada yak satu, yak dua, dan yak tiga) yakni menyusun bekel secara terlentang (kalau menggunakan biji kramik, bagian yang halus berada di atas) sebelum diambil. Jika sudah, kemudian diambil sesuai tahap-tahapnya (tahap satu, dua, tiga dan seterusnya). Jika dalam tahap ini berhasil diselesaikan maka dilanjut dengan *rok-rokan* (sama ada *rok* satu, dua dan *rok* tiga) yakni meletakkan biji bekel secara tengkurap (kalau menggunakan kramik, maka bagian yang kasar berada di atas) sebelum diambil sesuai tahap-tahapannya.

Melihat dari cara bermainnya, permainan *bola bekel* membutuhkan teknik dan strategi yang jitu saat memainkannya. Kalau tidak, bisa-bisa setelah bola selesai dilempar pemain belum bisa meraup bekel yang ada di teras. Permainan dinyatakan gagal apabila biji bekel tidak bisa terambil dan bola tidak tertangkap, atau juga *gudir,* yakni menyentuh biji bekel yang belum waktunya diambil. Sedangkan pemain yang dinyatakan berhasil adalah yang mampu melewati tahap per tahap dalam permainan.

Dari keseluruhan permainan dan teknis-teknis permainan dapat dilihat sisi lain yang bermanfaat dari permainan tradisional ini. Banyak tokoh terdahulu menyatakan bahwa permainan tradisional (bekel salah satunya) merupakan permainan yang tidak bisa dianggap remeh keberadaanya. Sebab, kehadirannya membawa seperangkat pengetahuan yang penting untuk dijadikan semacam jalan menemukan pengetahuan baru. Permainan ini jika dipahami lebih dalam, tersimpan nilai-nilai berharga, diantaranya: (a) nilai kebersamaan, (b) nilai seportifitas, (c) nilai kerja keras, dan (d) nilai kreativitas.

Dilihat dari jenis permainannya yang tidak bisa dilakukan sendirian, melainkan membutuhkan teman lain ini secara tidak langsung menunjukkan bahwa pemainan ini membutuhkan sebuah kebersamaan. Kebersamaan dibangun antara pemain satu dengan pemain lainnya untuk menciptakan permainan yang menarik. Meskipun permainan ini termasuk permainan individual, sekaligus jenis permainan kompetisi,

yakni bersaing dengan teman yang lainnya untuk mendapatkan poin banyak. Namun, nilai kebersamaan itu tumbuh ketika anak-anak berkumpul bersama dalam satu permainan yang tidak membeda-bedakan identitas, idiologi, sosial maupun yang lain. Proses tersebut yang perlahan menanamkan sikap kebersamaan untuk menggapai tujuan bersama. Meskipun hanya berawal dari sebuah permainan. Tetapi, nilai kebersamaan yang ditanamkan ini tanpa terasa akan berpengaruh dalam praktiknya di kehidupan sehari-hari. Bahwa kebersamaan penting dibangun untuk menciptakan kehidupan yang baik.

Kedua, jika dilihat dari nilai seportifitas nampak ketika para pemain (anak-anak) berdiri pada sebuah kesepahaman aturan main yang sudah disepakati bersama. Sehingga anak-anak akan mengikuti aturan-aturan itu untuk menciptakan permainan tersistem dan tidak merugikan satu dengan yang lainnya. Kesepahaman itulah yang selanjutnya akan lahir dalam diri anak mengenai nilai-nilai seportifitas. Jika kita kaitkan dalam kehidupan sosial, aturan main dalam permainan ini bisa menjadi bekal dalam memahami norma-norma yang berlaku dalam kehidupan sosial. Sebab kepribadian yang memegang keteguhan seportifitas ini akan berpengaruh dalam menjalankan sistem kehidupan yang sudah disepakati, sehingga bisa berjalan sesuai tujuan dan harapan bersama. Terlebih dalam meciptakan kehidupan yang damai, kehidupan yang tentram, serta kehidupan yang saling mengisi satu dengan yang lainnya.

Ketiga, nilai kerja keras, dalam permainan yang terbilang sederhana ini juga diajarkan sikap kerja keras. Diwujudkan melalui usaha para pemain dalam melewati tahap setiap tahap permainan. Pemain berusaha secara sigap dan lebih konsentrasi agar bisa menyelesaikan tahap permainan dan berlanjut sampai tahap terakhir. Nilai kerja keras ini dikemudian hari menjadi bagian yang terpenting bagi anak dalam kehidupannya. Sebab, melalui kerja keras segalannya akan tercapai (termasuk harapan dan cita-cita) namun sebaliknya tanpa kerja keras mimpi ibarat burung tanpa sayap, yang hanya bermimpi terbang tetapi tidak bisa.

Keempat, adalah nilai kreativitas. Dengan memanfaatkan pecahan keramik sebagai biji bekel itu membuktikan bagaimana mereka bisa

memanfaatkan benda disekitarnya sebagai bahan bermain. Kreativitas memanfaatkan barang yang ada disekitar inilah yang kemudian melatih anak untuk kreatif. Meskipun sedikit tetapi perlahan akan tumbuh dalam diri mereka. Nilai kerativitas ini juga bagian yang sangat penting dalam diri anak untuk menghadapi perkembangan kehidupan sosial yang semakin rumit. Sisi kreativitas penting untuk menciptakan peluang-peluang baru dalam kehidupan sehari-hari.

Nilai etik-filosofis yang terdapat dalam permainan ini penting untuk digali lebih dalam serta diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Sebab dewasa ini nyaris tanpa sadar mengetahui begitu banyaknya nilai yang terdapat dalam permainan tradisional. Bahkan jika digunakan dalam kehidupan saat ini masih sangat relevan. Terlebih dalam dunia baru yang namannya dunia "instan". Pola kerja keras, dengan proses membutuhkan kreativitas dalam permainan ini penting sebagai alat untuk melahirkan lagi dunia "bergerak, berproses". Tidak dunia intan yang justru pengaruhnya melemahkan.

Di akhir, memahami cara bermain serta nilai-nilai yang terkadung di dalamnya, memperlihatkan bahwa permainan bola bekel sekali lagi keberadaanya tidak bisa dianggap remeh. Meskipun sebagai permainan tradisional dan hanya menggunakan alat seadanya. Namun, yang terpenting adalah nilai yang terkandung di dalamnya, memiliki pengaruh begitu besar dalam kehidupan sehari-hari. Untuk itu, penting rasannya mengembalikan permainan ini dalam kehidupan anak-anak, agar nilai yang terdapat di dalamnya tidak aus sejalan usia permainan yang sudah lama. []

***

Permainan Plek-Plekan

(*Nilai kesenangan dan kegembiraan, nilai sosial (kebersamaan), nilai toleransi dan nilai ketegasan)*

Dok. Plek-plekan

Bagi masyarakat Jawa banyak cara yang dilakukan dalam usaha menyampaikan pesan berharga kepada orang lain/generasinya. Salah satunya melalui permainan-permainan yang dikembangkan dalam kehidupan sehari-hari. Di masanya permainan bukan sekadar alat fantasi, bersenang-senang tetapi lebih dari itu di sebagai pelajaran berharga. Sehingga ketika anak-anak memainkannya, secara tidak sadar mereka telah belajar banyak hal.

Plek-plekan salah satunya, permainan ini jika dipahami secara mendalam mengandung makna yang strategis. Permainan *plek-plekkan* ini sering dimainkan oleh anak-anak di masa Sekolah Dasar (SD) atau awal Sekolah Menengah Pertama (SMP). Jika dicari asal-muasalnya, kurang jelas dari mana permainan ini berasal. Namun, meskipun begitu tidak membatasai peran permainan ini sebagai sesuatu yang bermanfaat dalam kehidupan anak-anak.

Adapun cara bermainnya pun terbilang sangat mudah. Hanya bermodal kertas gambar. Jika jaman dulu (kira-kira tahun 90-an) gambar dapat dicari di kemasan permen asam dan gambarnya hanya tokoh wayang. Namun, sejalan perkembangan waktu, gambar yang digunakan bervariasi (ada gambar kartun, gambar film, gambar hewan, gambar monster, gambar buah dan lainnya) sesuai kesukaan anak.

Perbedaan gambar, tidak merubah cara serta makna permainan ini. Perbedaan gambar hanya sebagai variasi visual agar tidak menjenuhkan anak-anak. Sekaligus memunculkan ketertarikan kepada mereka. Bahkan serupa umpan yang dapat menarik pengalaman anak. Misal saat mengetahui tokoh kartun naruto, tanpa diperintah ia akan bercerita mengenai tokoh itu kepada temannya yang lain. Seperti menggali pengetahuan afektifnya mengenai tokoh tersebut, beserta karakternya. Permainan ini mampu menjadi jaring keledai.

Untuk mendapatkan kertas gambar yang digunakan sebagai alat main juga tidak sulit. Selain dalam kemasan permen asam. Ada juga dalam bentuk lembaran. Kemudian dipotong sendiri sesuai kolom gambar yang sudah ada. Namun, sejalan waktu, fasilitas teknologi memudahkan permainan ini. Gambar dapat dibuat sesuka hati dengan teknologi desain dan *print*. Namun, sejalan kemudahan tersebut justru keberadaan permainan *plek-plekan* tereduksi dari peredaran anak-anak. Mereka justru beralih ke permainan 3D, yang terdapat dalam *gadget* masing-masing.

Permainan ini mudah untuk dimainkan oleh siapa saja. Permainan *plek-plekan* umumnya dimainkan dua orang atau lebih (tidak terbatas). Semakin banyak peserta main, membuat permainan ini semakin seru. Adapun alur mainnya sebagai berikut: (a) anak-anak berkumpul secara melingkar atau setengah melingkar, (b) sebelum permainan dimulai, salah satu pemain berperan menjadi *bandar* (*leader*), biasannya ia yang mempunyai *plek* (kertas gambar) yang paling banyak dibanding temannya yang lain, (c) kemudian bandar mengacak kertas gambar miliknya sebagai media main, (d) setelah itu ditata bertumpuk dengan posisi tengkurap di atas papan yang datar, jumlah tumpukan disesuaikan dengan jumlah pemain yang ada, (e) dilanjutkan pemain lain, memilih salah satu tumpukan yang menurutnya gambar yang berada paling

bawah memiliki nomor tertinggi dengan meletakkan kertas gambar miliknya di depan tumpukan gambar *bandar,* (f) disisakan satu tumpukan yang tidak diberi *udu,* sebagai penanda nomor bandar (patokan), (g) setelah selesai, bandar membuka satu persatu tumpukan plek (gambar), (h) permainan yang nomor gambarnya lebih kecil dari nomor gambar bandar maka plek yang digunakan menjadi *udu* menjadi hak milik bandar, tetapi jika pemain nomor gambarnya lebih tinggi dari milik bandar, maka *bandar* harus memberi pemain sesuai *udu* yang ditaruhnya (jika menaruh dua, maka *bandar* memberi dua dan seterusnya).

Jika bersama lihat dari cara-cara bermainnya. Permainan tradisional ini nampak memiliki kesan lain. Meskipun terbilang tradisional, tetapi keberadaannya tidak bisa dianggap sepele. Sebab, di dalamnya memiliki nilai-nilai yang luar biasa bermanfaat bagi kehidupan anak-anak, nilai tersebut diantaranya: (1) nilai kesenangan dan kegembiraan, (2) nilai sosial (kebersamaan), (3) nilai toleransi, dan (4) nilai ketegasan.

Pertama, mengenai nilai kesenangan dan kegembiraan dari permainan ini nampak ketika anak-anak bisa berkumpul dengan teman-temannya dan melakukan aktivitas bersama. Kebersamaan inilah yang kemudian membuat mereka merasa nyaman, merasa tidak kesepian juga merasa *enjoy* bisa menyalurkan kesukaannya dengan yang lain. Bahkan tidak heran jika saat bermain *plek-plek-an* anak-anak bisa lupa waktu dan masuk dalam permainan yang asik ini. Jika dimainkan setelah pulang sekolah (jam 2), mereka akan asyik sampai jam setengah lima. Nilai kesenangan ini dalam perkembangan anak memiliki pengaruh positif. Sebab dengan kegembiraan inilah anak-anak menerima segala perbedaan, toleransi satu sama lain dan terlebih tidak membuat anak terpaksa melakukan sesuatu. Selain itu kesenangan dan kegembiraan juga berpengaruh terhadap psikologi anak. Sebagai relaksasi diri dalam tahap perkembangan penyesuaian dengan lingkungan serta kejadian-kejadian baru yang ada di sekitarnya.

Kedua, nilai sosial (kebersamaan), dalam kehidupan masyarakat Jawa menjadi bagian penting untuk dipelajari. Ini sesuai dengan hakikat masyarakat Jawa secara umum yang menghormati pola sosial dalam

kehidupan sehari-hari. Orang menghormati satu sama lain, memahami satu sama lain serta memaknai satu sama lain.

Nilai sosial dalam permainan ini dapat dilihat pertama dari cara bermain yang minimal dilakukan oleh dua orang sampai tidak terbatas jumlahnya. Proses ini yang perlahan dapat memupuk nilai sosial bagi pemainnya. Kebersamaan ketika mereka sepakat dengan aturan-aturan main, serta konsekuensi di akhir hasil mainnya. Pemain saling menghormati satu sama lain, tidak membedakan satu dengan lainnya. Hal ini tidak lain bertujuan agar permainan bisa berlangsung dengan lancar. Sikap kebersamaan ini jika diterapkan dalam kehidupan sosial anak, akan memiliki pengaruh yang luar biasa.

Ketiga, nilai toleransi, dimulai dari kebersamaan pada poin kedua secara tidak langsung anak-anak telah belajar toleransi. Melupakan status sosial, melupakan agama, melupakan ras/golongan dan lainnya untuk bersatu menjadi satu tujuan bersama menciptakan kehidupan yang damai. Mereka saling memahami satu sama lain untuk menciptakan permainan yang baik, bukan malah sebaliknya mempermasalahkan perbedaan, yang justru menjadi penghalang atas aturan main yang ada. Sikap toleransi dalam kehidupan demokrasi (macam Indonesia) saat ini menjadi bagian yang terpenting. Terlebih Indonesia memiliki kebudayaan, keyakinan, golongan, ras yang beragam. Sikap toleransi menjadi yang terutama dan harus diutamakan untuk menjaga *kebhinekaan* kita. Bahkan Indonesia yang terkenal dengan keberagaman ini disinyalir menjadi contoh toleransi dunia di tahun ke depannya. Untuk itu penting adannya mengembalikan nilai toleransi ini dalam segala lini kehidupan sosial kita.

Keempat, adalah nilai ketegasan. Ketika pemain memilih diantara tumpukan gambar yang ada, mereka dituntut tegas dan keyakinan menentukan salah satu tumpukan yang dianggapnya memiliki nomor terbanyak. Namun, di sisi lain pemain juga mengerti atas kemungkinan yang terjadi (jika angkanya lebih kecil), sikap mengerti ini yang kemudian melatih anak untuk berani. Sebab dalam kehidupan ini apapun telah berpasangan dengan resikonya masing-masing.

Meskipun sebagian orang menilai permainan ini sebagai permainan judi yang justru mengajarkan hal yang negatif. Namun, di sisi lain

permainan ini juga mengarahkan pada ruang-ruang positif. Mengajarkan sesuatu yang bermakna, yang dapat dijadikan bekal dalam kehidupan sehari-hari.

Dari uraian nilai di atas, menjelaskan bahwa permainan *plek-plekan* memberikan manfaat bagi kehidupan anak. Dua fungsi yang saling terkait dan membangun pesan berharga. Di sisi menyenangkan juga dapat mengajarkan akan nilai penting kehidupan. Di era modern, saat ini nyaris permainan ini dianggap *kuno,* keberadaannya dikesampingkan dari permainan modern. Untuk itu, bagi generasi muda khusunya penting melakukan upaya-upaya yang arahnya menyelamatkan permainan ini. Upaya tersebut diantaranya: (1) menggali ulang nilai-nilai yang terkandung dalam permainan *plek-plek-an* agar keberadaannya dapat dipahami sebagai sesuatu yang penting, (2) dijadikan salah satu pilihan permainan yang menyenangkan, (3) menghilangkan persepsi *kuno* terhadap permainan *plek-plek-an*, dan (4) menyadari bahwa permainan *plek-plek-an* membawa seperangkat nilai penting untuk dijadikan bekal kehidupan sehari-hari.

Di akhir, dari penjelasan di atas semakin menguatkan bahwa kehadiran permainan *plek-plek-an* menyumbangkan manfaat positif bagi kehidupan. Manfaatnya tidak lain menyelamatkan kita dari kecamuk kehidupan. Nilai-nilai yang muncul, jika disamungkan dengan kehidupan memiliki kesinambungan yang kuat. Bahkan semuannya menjadi bagian komposisi dalam menciptakan kehidupan yang damai. Semoga permainan ini tetap terjaga di tengah arus kemajuan zaman yang semakin tinggi. []

***

Permainan Lompat Karet

(Nilai kesenangan dan kegembiraan, nilai kesehatan, nilai perjuangan dan nilai kebersamaan)

Dok. Lompat Karet

Bagi anak-anak yang lahir di era 90-an tentu sudah tidak asing lagi dengan permainan yang satu ini. Permainan yang menggunakan media karet gelang kemudian disusun memanjang sampai mencapai dua atau tiga meter ini sangat menarik untuk dimainkan. Terlebih ketika momen berkumpul dengan teman-teman. Permainan ini sering disebut dengan permainan lompat karet atau lompat tali. Lompat karet sering dimainkan oleh kaum laki-laki maupun perempuan. Mengenai asal-usulnya tidak jelas dari mana. Sebab permainan ini bisa ditemukan hampir di seluruh wilayah Indonesia. Hanya saja namanya yang berbeda-beda. Menggunakan nama khasnya masing-masing. Salah satunya di masyarakat Provinsi Riau dan sekitarnya, menyebut permainan lompat karet dengan sebutan lain, yakni permainan tali merdeka.

Meskipun menggunakan nama yang berbeda, namun cara bermainnya tetap sama. Inti dari permainan lompat karet ini adalah melompati tali/karet yang yang dibentang. Ada yang menyatakan

penamaan permainan lompat karet berkaitan dengan tingkah laku atau perbuatan yang dilakukan oleh para pemain. Terlebih pada lompatan yang terakhir, serupa para pejuang yang mengucapkan kata merdeka, yakni dengan mengangkat tangan oleh pemegangnya setinggi kepalan tangan yang diacungkan ke udara. Kalau dalam bahasa jawanya *sak dedeg pengawe*. Kepalan tangan yang dilakukan oleh pemegang itulah yang kemudian masyarakat Riau menamakan sebagai tali merdeka, sebab mirip dengan apa yang dilakukan oleh para pejuang ketika mengucapkan kata "merdeka".

Permainan ini masuk dalam ketgori permainan fisik, sebab membutuhkan stamina yang baik agar bisa berlari dan melompati tali yang dibentangkan. Permainan lompat tali ini membutuhkan sedikitnya empat pemain. Dari empat pemain kemudian dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok pertama berperan sebagai pemegang tali, sedangkan kelompok kedua berperan menjadi pelompat tali. Permainan ini tergolong permainan sederhana, sebab hanya menggunakan media karet dan cara bermainnya pun juga mudah. Semua anak bisa memainkannya.

Pemain yang berhasil dalam permainan ini, yakni pemain yang mampu melompati tali karet tanpa ada rintangan. Namun, jika gagal maka pemain tersebut harus menggantikan posisi pemegang tali hingga ada pemain lain yang juga gagal dan menggantikan posisinya. Adapun tahap permainan lompat tali ini adalah sebagai berikut: (1) tali pertama yang harus dilompati berada pada tempat paling rendah, yakni sebatas mata kaki pemegang. Pada posisi ini pelompat tidak boleh mengenai tali ketika melompatinya, (2) dilanjut pada batas lutut pemegang tali, (3) kemudian tali berada sebatas pinggang pemegang, sewaktu melompat pemain pelompat tidak boleh mengenai tali karet sebab jika mengenainya, maka dinyatakan gagal, (4) setelah pinggang dilanjut setinggi dada (pada batas ini pemain boleh mengenai karet), (5) kemudian sebatas hidung pemegang, (6) dilanjut sebatas kepala dan terakhir (6) tali di angkat *sak dedeg pengawe,* atau setinggi badan pemegang ditambah satu angkatan tangan. Pemain yang bertugas menjadi pelompat harus mengambil ancang-ancang lari agar bisa melompati karet dengan baik.

Dari keseluruhan gambaran permainan lompat karet tersebut dapat kita lihat sisi lain. Permainan yang tergolong sederhana dan tradisional ini jika dipahami secara mendalam. Di dalamnya mengandung seperangkat nilai positif terhadap perkembangan anak. Adapun beberapa nilai yang dapat dipetik dari permainan ini diantaranya: (a) nilai kesenangan dan kegembiraan, (b) nilai kesehatan, (c) nilai perjuangan dan (d) nilai kebersamaan.

Pertama, mengenai nilai kesenangan dan kegembiraan, permainan ini selalu memunculkan kegembiraan-kegembiraan tersendiri bagi anak-anak saat bermain. Mereka bisa berkumpul dengan teman-temannya, bisa bermain bersama, juga bercanda bersama. Anak-anak tidak akan merasa kesepian. Nilai kegembiraan ini yang kemudian memiliki manfaat besar terhadap psikologi anak dalam perkembangan dirinya. Dunia bermain sudah menjadi sesuatu yang harus ada dalam dunia anak-anak.

Kedua, nilai kesehatan, dalam permainan sederhana ini dapat bersama lihat dari cara bermainnya yang menuntut pemain untuk bergerak, berlari dan melompati karet yang terbentang. Melalui gerak inilah permainan lompat karet sekaligus menjadi media olahraga bagi mereka. Hal ini akan berdampak baik terhadap kesehatan. Nilai kesehatan yang dimaksudkan bukan saja sehat secara fisik tetapi juga batin. Aktivitas berkumpul dengan teman secara tidak langsung membawa pengaruh positif terhadap kesehatan diri. Mereka bisa mengeksplorasikan dirinya sesuai dengan keinginannya. Proses ini yang kemudian berpengaruh terhadap kesehatan pemain, artinya mereka tidak lagi terbebani atas kehidupannya. Nilai kesehatan sangat berpengaruh dalam perjalanan perkembangan kebribadian seorang anak. Sehat fisik dan batin menjadi satu kesatuan yang saling berkait dalam menciptakan diri yang berharga.

Ketiga, nilai perjuangan dapat dilihat dari usaha mereka (pemain) melewati rintangan tali karet yang dibentang oleh pembentang, setinggi yang sudah disepakati bersama. Para pemain tidak hanya berhenti pada satu percobaan, bahkan mereka akan melakukan berkali-kali sampai benar-benar mampu melewati tahap demi tahap permainan. Meskipun bentangan karet melebihi dari tubuhnya, namun mereka

akan berjuang—menggunakan banyak cara terbaik—agar mampu melompatinya. Nilai ini yang kemudian penting dipetik pemain ketika memainkan permainan lompat karet. Sebab sangat bermanfaat dalam kehidupan sosial.

Jika dikaitkan dalam kehidupan nyata, permainan ini serupa alur kehidupan yang memiliki tingkat-tingat yang lebih tinggi. Ketika kita sudah mampu melompati tingkat pinggang, maka aka ada lagi tahap dada, begitu seterusnya. Sama halnya dengan kehidupan ini, misal kita sudah mendapatkan motor, tetapi ketika sudah mendapatkan motor kita justru ingin mobil. Ketika sudah dapat mobil, ingin lainnya dan seterusnya sampai tingkat kepuasan yang tidak terbatas. Tingkatan-tingkatan inilah yang kemudian penting dibarengi dengan nilai perjuangan dalam menstabilkan keinginan dengan perjalanan pencapaian. Bukan malah sebagai nafsu yang mengundang beragam cara untuk memenuhinya.

Terakhir, nilai kebersamaan, melalui pertemanan dan kerjasama antar satu dengan yang lain sudah dapat dilihat adannya rasa bersama yang tumbuh dalam permainan yang satu ini. Rasa kebersamaan antar satu dengan yang lainnya tanpa membedakan latar belakangnya perlahan akan terbangun dengan sendirinya. Rasa berteman dalam hal ini sangat penting. Sebab dapat melatih anak untuk menanamkan kesatuan sosial, juga kesadaran bahwa hidup ini butuh teman/butuh orang lain. Di kemudian hari nilai ini sangat penting bagi bekal mereka dalam kehidupan sehari-hari. Artinya tanpa sebuah kebersamaan, kehidupan akan sulit berjalan dengan baik. Sebab kebersamaan merupakan bagian hidup yang harus dibangun dalam konsep sosial.

Nilai etik-filosofis dari permainan lompat karet ini penting untuk digali lebih dalam. Agar nilai-nilai yang terdapat di dalamnya mampu diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Terlebih bagi para generasi, perlu menjaganya agar tidak tergerus dengan permainan modern yang semakin hari semakin melabung tinggi. Meskipun tergolong sederhana, permainan lompat tali begitu kompleks menyuguhkan banyak manfaat, diantarannya: dapat membuat sesorang merasa senang, dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik, sebagai penyeimbang dalam kehidupan, artinya permainan lompat tali mampu menjadi pelampiasan

ketika tengah jenuh menjalani aktivitas sehari-hari dan dapat dijadikan identitas budaya.

Di akhir, menekankan bahwa permainan lompat karet bukan permainan biasa. Sekali lagi keberadaannya membawa seperangkat nilai penting untuk bekal kehidupan sehari-hari. Dari beberapa nilai-nilai yang terkadung di dalamnya. Semakin menguatkan kita untuk *nguri-uri* keberadaannya agar tidak lenyap di makan gelombang peradaban yang semakin tinggi. Sehingga nilai-nilai penting yang melekat di dalamnya dapat dipelajari sebagai bekal kehidupan. []

***

Permainan Balap Karung

(Nilai kesenangan atau kegembiraan, nilai kebersamaan, nilai perjuangan, dan nilai seportivitas)

Dok. Balap Karung

Permainan balap karung merupakan permainan tradisional yang sangat dikenal banyak orang. Bahkan sampai sekarang permainan ini masih sangat diminati banyak orang. Bahkan sudah menjadi *lagend*-nya dari permainan-permainan yang lain. Keberadaannya sudah melekat di hati dan pikiran masyarakat. Dalam segalaran sebuah perlombaan, permainan balap karung harus ada. Bahkan wajib, tidak lengkap rasannya jika tidak ada permainan balap karung.

Permainan balap karung sering dimainkan saat memperingati hari-hari tertentu. Seperti memperingati hari kemerdekaan Indonesia, hari jadi sebuah instansi, karang taruna dan lainnya. Permainan balap karung biasa dilakukan minimal dua orang dan maksimal jumlahnya tidak terbatas (menyesuaikan tempat yang ada). Semakin banyak yang ikut bermain, maka permainan akan semakin seru. Semua orang bisa melakukan permainan ini, hanya bermodal karung dan tenaga, permaian dapat dinikmati bersama-sama.

Permainan balap karung tidak membatasi usia, sampai saat ini penikmat permainan balap karung masih menyeluruh. Mulai dari anak-anak, dewasa, remaja maupun orang tua. Mereka masih sangat senang dengan permainan yang satu ini. Hanya saja dalam pelaksanaannya (misal lomba) maka akan dikategorikan sesuai dengan usiannya. Anak-anak akan main sesama usianya, begitu juga dengan yang remaja dan yang tua. Agar permainan lebih adil. Adapun cara bermainnya pun tidak terlalu sulit. Para peserta diharuskan memasukkan kaki sampai pinggang ke karung, kemudian beradu cepat menuju garis finish.

Meskipun ada beberapa orang yang mengkritik permainan ini sebagai kegiatan hura-hura, namun balap karung masih menjadi permainan yang favorit dalam rangka acara kemerdekaan, juga *event-event* tertentu. Bahkan permainan ini menjadi permainan wajib dalam perayaan hari kemerdekaan. Keberadaannya sudah melekat di hati masyarakat dan akan selalu dirindukan pada momen-momen tertentu.

Cara bermainnya juga tidak muluk-muluk, cukup bagaimana secepat mungkin mencapai garis finis dengan kaki sampai pinggang terbungkus karung. Pemain yang dianggap menang adalah pemain yang sampai garis finis paling cepat tanpa melepas karung, demikian sebaliknya pemain yang kalah adalah mereka yang paling akhir mencapai garis finis, sesuai aturan-aturan main yang disepakati bersama.

Melihat kesenangan masyarakat menikmati permainan ini sekaligus membuktikan bahwa permainan balap karung membawa pengaruh dalam kehidupan sehari-hari. Sebab jika dipahami dengan mendalam, pengaruh yang ditimbulkan dalam permainan ini berupa nilai positif bagi pemainnya, yakni: (1) nilai kesenangan atau kegembiraan, (2) nilai kebersamaan, (3) nilai perjuangan dan (4) nilai seportifitas. Mengenai nilai kesenangan dan kegembiraan, dapat bersama lihat bersama dari konsistensi permainan ini yang sampai sekarang masih menjadi permaian menarik. Juga melihat antusias masyarakat, setiap acara kemerdekaan balap karung menjadi perlombaan yang wajib. Hal ini memperlihatkan bahwa masyarakat masih terhibur keberadaannya. Nilai kesenangan dan kegembiraan inilah yang selanjutnya berpengaruh

juga dalam hal-hal lain seperti kebersamaan, keakraban dan komunikasi antara satu dengan yang lainnya.

Kemudian pembuktian nilai kebersamaan itu dapat bersama tengok ketika acara kemerdekaan (misalnya). Tidak sedikit orang berbondong-bondong berkumpul melihat permainan ini. Bahkan banyak yang daftar ke panitia untuk ikut serta sebagai peserta lomba. Kebersamaan dalam permainan ini lebih pada kesertaan bukan dalam teknis mainnya, sebab permainan dengan media karung ini merupakan permainan individual bukan kelompok. Kebersamaan ini dilihat dari keikutsertaan berbagai pihak dan antusias masyarakat untuk ikut serta bermain. Seakan-akan permainan ini semacam magnet yang menarik masyarakat untuk berkumpul dan menyaksikan bersama. Bahkan mereka melupakan mengenai individu masing-masing yang membawa perbedan-perbedaan satu dengan yang lainnya. Kebersamaan yang dibawa dalam permainan ini penting dijadikan pelajaran berharga. Meskipun hanya permainan sederhana namun, tidak memungkiri serupa rohnya serupa pengikat yang megkita kebersamaan dengan kuat.

Selanjutnya, dalam permainan yang sederhanan ini juga mengandung nilai perjuangan. Permaian *balap bago* ini sangat populer dalam acara kemerdekaan, karena banyak orang menilai permainan ini terbilang sulit dan membutuhkan perjuangan. Melalui perjuangan inilah dimaksudkan para pemain sekaligus mengenang perjuangan para pahlawan kita masa itu. Perannya dalam memperingati hari kemerdekaan sekaligus sebagai media pengingat, masa sulit pejuang kita dalam merebut kemenangan atas para penjajah.

Nilai perjuangan juga penting untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Terlebih bagi para generasi muda, nilai perjuangan menyematkan makna proses tanpa henti. Cita-cita tanpa perjuangan akan hanya menjadi cita-cita semu, begitu juga dengan keinginan dan harapan untuk mendapatkan sesuatu. Tanpa sebuah perjuangan maka semuannya hanya akan lahir sebagai sesuatu yang semu.

Kemudian nilai seportifitas. Nilai ini menuntut seseorang untuk mengikuti aturan-aturan yang ada untuk menciptakan kehidupan yang tersistem dan terstruktur. Seperti para *pemain balap* karung ini. Peserta dituntut untuk seportif dalam menjalankan permainan, yakni berlari

dari garis awal sampai garia akhir dengan aturan-aturan main yang sudah disepakati bersama sebelumnya. Beberapa diantarannya, pemain tidak boleh melepas karung dari tubuhnya, tidak boleh menggunakan alat bantu lainnya, dan lain-lain. Meskipun tidak ada aturan pasti yang tertulis mengenai permainan ini, tetapi para pemain sudah paham betul, seolah-olah sudah sangat melekat dalam diri mereka. Sehingga mereka akan menjalankan prosedur mainnya dengan baik.

Meskipun hanya bermodal karung, dari beberapa nilai yang diutarakan di atas semakin menguatkan bahwa keberadaan permainan ini bukan permainan biasa. Artinya, nilai yang ada di dalamnya mampu dijadikan bekal dalam kehidupan sehari-hari. Untuk itu perlu gerak menyelamatkan permainan ini agar tidak tereduksi dengan permainan moderen, dan semakin kautnya istilah kuno pada permainan ini. Bagaimanapun permainan balap karung mengandung manfaat besar. Sebagai pelajaran berharga, media berfantasi, serta medium asosiasi masyarakat kecil. Di situ para pemain dapat menikmati dirinya ditengah-tengah kehidupan yang sebenarnya. Lahir beragam identitas, idiologi, ras dan lainnya.

Di akhir, jika semua mampu memaknai permainan balap karung, beserta makna filosofi di dalamnya. Maka akan memunculkan kehidupan yang baik. Semoga permainan ini tidak diabaikan, sebagai permainan *kuno*. Namun, alangkah lebih baik kita bersama semakin mendalami permainan ini sebagai sebuah pelajaran yang sangat berharga. []

***

Permainan Layang-Layang

(Nilai kegembiraan dan kesenangan, nilai kreativitas, nilai kerja sama, dan nilai sosial (kebersaman))

Dok. Layang-layang

Permainan tradisional yang selanjutnya adalah layang-layang atau *layangan*. Permainan ini merupakan permainan tradisional yang masih eksis sampai sekarang, meskipun peminatnya mengalami penurunan sejalan waktu. Namun, permainan ini masih saja menjadi permainan tradisional yang terkesan menarik untuk dimainkan ulang. Tidak saja anak-anak, dewasa bahkan orang tua sekalipun menyukai permainan yang satu ini. Permainan layang-layang dibuat menggunakan media bambu yang diikat dan diberi sampul menggunakan kertas atau plastik hingga berbentuk.

Adapun cara memainkannya cukup dengan menerbangkan dengan memanfaatkan hembusan angin. Tempat yang biasannya digunakan untuk menerbangkan layang-layang adalah di tanah lapang atau hamparan sawah yang sudah tidak ditanami. Untuk peminat permainan ini kebanyakan dari kaum laki-laki. Meskipun tidak memungkiri perempuan pun boleh memainkannya.

Agar terkesan lebih seru biasa pemain mengkombinasikannya dengan perlombaan. Ada beberapa jenis perlombaan layang-layang, diantaranya: lomba keindahan bentuk layang-layang, lomba kindahan terbang, serta lomba gesek benang dan beragam lomba lainnya. Kalau di kampung, umumnya perlombaan dilakukan dengan lomba gesek benang yang di pakai untuk menerbangkan layangan ke udara. Pemain dinyatakan menang apabila benangnya mampu memutus benang lawan. Sehingga membuat layangan lawan harus jatuh. Bahkan tidak jarang ketika putus, layangan tidak bisa kembali lagi sebab diterjang angin terbang jauh, sampai tidak mungkin pemain mengambilnya kembali. Selain itu layangan jatuh dan tersangkut di pucuk pohon yang tidak bisa di ambil.

Sejalan perkembangannya layang-layang pun lahir dengan beragam jenis, ada *layangan* edok*, layangan* tanggalan*, layangan* kontolan*, layangan* garuda, *layangan* bintang, *layangan* banteng, *layangan* naga dan masih banyak lainnya. Jenis-jenis ini dilihat dari bentuk atau modelnya. Pada jaman dulu kebanyakan anak-anak membuat layangan sendiri. Namun, sekarang di toko sudah ada yang menjualnya.

Biasannya anak-anak membuat layang-layang secara bersama-sama. Mengambil satu batang bambu (bambu apus), untuk bahan. Setelah itu mereka berkumpul bersama, di bawah pohon bambu yang rindang, di teras rumah atau juga di bawah pohon besar di tepian persawahan yang sejuk. Satu batang bambu apus bisa jadi dua sampai tiga layangan ukuran sedang.Bermodal pisau kecil dan tali (bisa rafia/tali benang) dan kertas (bisa kertas warna, plastik, atau juga kertas bekas wadah semen) anak-anak bisa membuat layangan siap terbang. Jika salah satu tidak bisa membuat, mereka akan membuat layangan satu persatu secara bersamaan, sampai semua mendapatkan layangan yang siap terbang.

Melihat dari cara bermainnya dan proses pembuatan layang-layang, terlintas kesan menarik di balik permainan ini. Permainan layang-layang bukan sekadar bermanfaat untuk mengisi kekosongan dan kesendirian, tetapi bermanfaat untuk kelangsungan perkembangan kepribadian anak. Seperangkat nilai positif, yang orientasinya sebagai bekal. Anak-anak dalam menajalani kehidupan. Adapun yang dimaksudkan adalah berupa nilai-nilai penting, yang jika dimaknai bisa menjadi pelajaran

yang berharga. Nilai-nilai tersebut diantaranya: (a) nilai kegembiraan dan kesenangan, (b) nilai kreativitas, (c) nilai kerja sama, dan (d) nilai sosial (kebersaman).

Pertama, mengenai nilai kegembiraan dan kesenangan dalam permainan ini dapat dilihat dari keasyikan anak-anak saat bermain. Selain itu mereka juga dipertemukan dengan teman-teman yang lain, untuk saling berkomunikasi menyalurkan keinginan yang sama. Anak-anak sangat menikmati permainan ini, meskipun tidak jarang harus panas-panas di bawah terik matahari. Tetapi permainan layangan memang nampak sangat disukai. Buktinya anak-anak sampai lupa panas. Nilai kegembiraan dan kesenangan ini masuk dalam bagian yang penting dalam proses perkembangan kepribadian anak. Melalui nilai kegembiraan dan kesenangan, anak-anak akan menemukan kenyamanannya. Serta tidak merasakan kesepian, terlebih terhadap kejenuhan yang sering menjadi beban diri. Begitu dalam proses penerimaan sesuatu dalam dirinya, ketika sesuatu menyenangkan maka memungkinkan mereka akan menanamkan nilai-nilai kebaikan lain, misalnya kebersamaan, gotong royong, juga pertemanan yang erat.

Kedua, nilai kreativitas. Barangkali dari proses pembuatan layang-layang sudah memperlihatkan bahwa permainan ini memang membutuhkan kreativitas yang tinnggi. Mereka harus memotong bambu, kemudian membelahnya kecil, sesuai panjang dan lebar layangan, kemudian merangkai kerangka, setelah itu menyeimbangkan sisi kanan dan kiri layangan agar bisa terbang dan seterusnya sampai sebatang bambu menjadi layangan-layang yang benar-benar siap diterbangkan. Proses demikian merupakan proses kreativitas, sebab sesuatu benda menjadi benda lain yang memiliki nilai guna.

Proses pembuatan layang-layang ini, tanpa sadar anak telah menerima ilmu mengenai kreativitas pemanfaatan bambu sebagai bahan yang menarik. Bahkan memiliki nilai jual. Nilai kreativitas iniyang selanjutnya melatih anak menemukan sesuatu yang baru dalam perjalanan hidupnya. Sebab penanaman kreativitas sejak kecil penting untuk kelangsungan di masa mendatang. Untuk memunculkan solusi kreatif di tengah kehidupan yang semakin kompleks ini.

Ketiga, nilai kerja sama. Nilai kerja sama nampak dari proses pembuatan layang-layang yang dilakukan bersama-sama. Kerja sama merupakan salah satu interaksi yang paling penting, karena pada hakikatnya manusia tidaklah bisa hidup sendiri tanpa orang lain. Sehingga senantiasa membutuhkan orang lain. Dalam perkembangan kepribadian anak, penanaman kerja sama ini sangat penting. Keberadaannya menimbulkan hal positif macam; persatuan dan kesatuan yang baik. Nilai kerja sama mampu dimanfaatkan dalam berbagai bidang sosial masyarakat. Kerja sama yang baik adalah kerja sama untuk menciptakan sesuatu yang baik dan memiliki nilai guna bagi banyak orang. Melalui kerjasama maka sesuatu yang awalnya sulit bisa terselesaiakan dengan mudah dan cepat.

Keempat, nilai sosial (kebersamaan), nilai ini muncul sejalan nilai kerja sama yang baik. Kebersamaan, yang dapat dipahami anak-anak dari permainan ini adalah mereka tidak memikirkan mengenai pembeda antar satu dengan yang lainnya. Bahkan mereka menganggapnya semua sama dalam satu permainan yang sama-sama dinikmati. Nilai ini juga demikian tidak kalah penting untuk dipelajari dalam kehidupan anak-anak. Keberadaannya menjadi semacam komposisi yang kehidupan yang harus dilengkapi agar kehidupan terasa indah. Hakikat manusia sebagai makhluk sosial, kebudayaan bersama sudah selayaknya tumbuh kembangkan setiap hari. Namun, perlu digaris bawahi adalah bukan bekerjasama dalam membangun sistem keburukan, melainkan sebaliknya membangun sistem kebaikan yang dapat bermanfaat bukan hanya untuk diri sendiri tetapi juga buat orang lain. Kebersamaan sangat dijunjung dalam menciptakan sebuah kehidupan yang baik dan tentram. Sebab di dalamnya akan terjalin sebuah hubungan baik antara satu dengan yang lainnya.

Permainan layang-layang telah mengajarkan seperangkat pelajaran berharga. Meskipun sedikit, dalam aktivitas sederhana namun perlahan pengaruhnya tidak terasa sangat besar. Selain sebagai bentuk hiburan, begitu berhargan permainan layang-layang juga bermanfaat sebagai media pelajaran yang menarik. Sehingga anak-anak tanpa sadar belajar banyak ilmu kehidupan di balik kesenangannya. Nilai inilah yang akan sulit jika disampaikan hanya di dalam kelas.

Di akhir, jika semua mampu memaknai permainan ini dalam kehidupan sehari-hari, maka dengan mudah bersama memahami sebuah pelajaran berharga yang ada di dalamnya. Sebab pelajaran yang ada di dalamnya masih sangat relevan dijadikan bekal dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Untuk itu penting bersama jaga kelestarian permainan layangan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga nilai yang ada di dalamnya dapat berangsur dipelajari lebih dalam. []

***

Permainan Egrang

(*Nilai sosial (kebersamaan), nilai kretaivitas, dan nilai kerja keras)*

Dok. Egrang

Bila sebelumnya disuguhkan permainan layang-layang, dengan seperangkat nilai dan manfaatnya. Sekarang kembali disuguhkan permainan tradisional *egrang* yang keberadannya tidak kalah berharga dan bermanfaat. Sebab di dalamnya juga mengandung seperangkat nilai-nilai penting. Permainan *egrang* merupakan salah satu permainan tradisional yang tidak diketahui secara jelas dari mana asalnya. Tetapi permainan ini dapat dijumpai di berbagai daerah dengan nama yang berbeda-beda. Misalnya di wilayah Sumatera Barat permainan *egrang* disebut dengan *tengkak-tengkak* dari kata *tengkak* (pincang), atau yang dalam bahasa Bengkulunya berarti sepatu bambu. Di daerah Jawa Tengah nama lain dari permainan *egrang* adalah jangkungan. Berasal dari nama burung berkaki panjang. Bahasa *egrang* sendiri berasal dari bahasa Lampung yang memiliki arti terompah pancung yang terbuat dari bambu bulat panjang. Kalau dalam bahasa Banjar, Kalimantan Selatan *egrang* disebut dengan nama batungkau. Meskipun berbeda-beda cara

penyebutannya, namun secara umum cara bermainnya tetap sama. Bagitu juga nilai penting yang ada di dalamnya.

Permainan *egrang* masuk dalam kategori permainan fisik. Sebab cara bermainnya membutuhkan tenaga. Meskipun tidak sebegitu ekstra kuat, seperti permainan tradisional Jawa lain macam *gobag sodor, lompat tali, going-goingan* dan lainnya. Terpenting dari permainan ini adalah penguasaan keseimbangan tubuh saat bermain.

Adapun alat yang dibutuhkan dalam permainan ini terbilang praktis. Terbuat dari batang bambu dengan panjang menyesuaikan tinggi badan pemain, umumnya 2 sampai 2,5 meter. Bambu yang dipilih harus bambu yang benar-benar kuat agar tidak patah saat menopang tubuh pemain. Sekitar 50 cm dari bawah, bambu dibuat tempat berpijak kaki yang rata dengan lebar menyesuaikan telapak kaki pemain, biasannya sekitar 20 cm.

Adapun cara memainkannya pun cukup mudah. Namun, bagi pemula, permainan *egrang* ini terbilang sulit dimainkan. Sebab pemain harus menaiki *egrang,* berdiri di atas kayu selebar telapak kaki dan menjaga kesetabilan sebelum kemudian menjalankannya. Keseimbangan yang bagus akan berpengaruh penggunaan *egrang*. Sebab jika tidak, maka dimungkinkan pemain akan jatuh saat menjalankannya. Pemain yang paling cepat dan tidak terjatuh dialah yang dianggap sebagai pemenangnya. Begitu sebaliknya yang kalah adalah yang paling lama jalannya atau jatuh saat memainkannya. Namun permainan ini tidak selalu digunakan sebagai kompetisi semata, melainkan juga digunakan sebagai media fantasi, anak-anak biasannya jalan-jalan mengelilingi desa sambil menggunakan egrang. Macam *touring* egrang sebutan modernnya.

Namun, di balik permainan sederhana ini, jika mau memahaminya mendalam maka akan terlihat nilai-nilai berharga di dalamnya. Melatih dan mengembangkan kemampuan otak kanan dan kiri anak. Selain berpikir cepat melangkahkan kaki dengan *egrang*, pemain juga harus berpikir menjaga keseimbangan tubuh agar tidak terjatuh. Kebiasaan ini yang secara tidak langsung membuat anak harus esktra berpikir jitu agar bisa menyelesaikan permasalahannya.

Selain melatih kemampuan otak, permainan *egrang* yang tidak jarang sangat menyenangkan anak-anak tersebut juga mengandung nilai etik filosofis berharga yang dapat dijadikan bekal dalam berkehidupan. Nilai-nilai tersebut, diantaranya: (a) nilai sosial (kebersamaan), (b) nilai kreativitas, dan (c) nilai kerja keras. Nilai-nilai inilah yang secara tidak sadar masuk dalam diri pemain dalam kegembiraannya. Mengenai nilai sosial (kebersamaan), dapat dilihat ketika para pemain telah bersatu membentuk permainan yang menarik. Mereka melupakan segala perbedaan yang mungkin melekat pada diri masing-masing. Tidak orang kaya, orang miskin, orang Islam, orang Kristen, maupun orang Hindu tidak jadi masalah untuk memainkan permainan yang satu ini. Siapa saja boleh memainkannya. Pemain (anak-anak) bisa memetik nilai ini melalui peredaan tersebut. Artinya perbedaan tidak menjadi masalah berarti dalam permainan ini. Justru melalui perbedaan itulah dapat menambah pengetahuan baru, satu dengan yang lain bisa bercerita soal pengalaman yang belum pernah di dapatkannya.

Nilai kebersamaan juga sangat penting dalam permainan *egrang*. Tanpa kebersamaan maka permainan ini akan menjadi kurang menarik. Justru akan memunculkan perpecahan-perpecahan anatar kelompok satu dengan kelompok lainnya. Permainan *egrang* minimal dilakukan oleh empat orang dan maksimal tidak terbatas jumlahnya. Permainan *egrang* juga bisa menjadi semacam wadah untuk membangun komunikasi antara satu dengan yang lainnya. Sehingga bisa meminimalisir dampak-dampak intoleransi, perbedaan, juga pertentangan mengenai perbedaan dan kesamaan pandangan. Meskipun hanya permainan yang sederhan, namun keberadaannya dengan nilai ini tidak bsa dibilang sepele. Manfaatnya luar biasa penting bagi kehidupan anak-anak. Melalui permainan inilah anak-anak akan di didik bagaimana mereka secara langsung menikmati nikmatnya sebuah kebersamaan.

Permainan *egrang* ini juga secara tidak langsung membiasakan jiwa kreativitas. Proses memanfaatkan barang-barang sederhana seperti bambu, kayu bekas sebagai alat main ini secara tidak langsung mengasah insting kreatif bagi anak-anak. Mereka dituntut untuk menyusun sedemikian rupa agar bisa dimainkan. Proses ini penting dimaknai sebagai pondasi awal untuk mengawali jiwa-jiwa kreatif.

Kemudian nilai selanjutnya yang terkandung di dalam permainan ini adalah nilai kerja keras. Agar menjadi pemenang dalam permainan *egrang* memang harus bekerja keras, mengangkat *engrang* bersama tubuhnya, menyeimbangkan tubuh, konsentrasi yang kuat dan melaju dengan cepat ke garis finis. Proses bermain itulah anak-anak belajar memaknainya sebagai proses perjuangan menuju harapan (finis).

Perjuangan ini yang sekali lagi menjadi jembatan untuk menumbuhkan nilai kerja keras dalam diri pemain. Jika dibandingkan dengan permainan modern. Permainan *egrang* lebih dalam memberikan manfaat bagi pemainnya. Jika permainan saat ini pemain disediakan sesuatu yang cepat, tidak harus ribet, tetapi beda dengan permainan *egrang* yang mengajarkan sebuah proses. Mereka tidak saja langsung bermain, tetapi harus melewati tahap proses pembuatan alat main. Inilah yang kemudian permainan *egrang* lebih dalam mengajarkan proses. Seperti halnya dalam kehidupan ini yang juga sangat penting memaknai sebuah proses untuk menemukan hasil kehidupan yang mulia. Bukan jiwa instan yang mengabaikan proses dalam meraih mimpinya.

Melalui nilai-nilai tersebut yang kemudian permainan *egrang* menegaskan bahwa keberadaannya masih sangat relevan sebagai sekolah kehidupan, sebab jika diaplikasikan nilai-nilaninnya mampu menajdi pekal hidup yang begitu berharga. Selain sebagai wadah untuk berfantasi, juga menjadi alat ajar dalam berkehidupan, terlebih mengajarkan nilai-nilai postif bagi pemainnya. Meskipun sederhana, bagi para generasi muda khususnya perlu gerakan penyelamatan. Artinya jangan dibiarkan permainan ini tenggelam dalam arus peradaban yang semakin tinggi. Manfaat permainan ini tidak sesederhana permainannya, lebih dari itu pelajaran proses hakikatnya telah menguatkan ilmu-ilmu sosial yang penting.

Di akhir, jika makna permainan ini dapat dipahami oleh semuannya. Maka akan memunculkan kesadaran bersama untuk tetap menjaga permainan ini, sekaligus mengembangkannya agar di dalamnya mampu membawa nilai penting lainnya. Kemudian dapat dipelajari oleh para generasi kita dan berangsur teraplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Mewujudkan situasi sosial yang baik, yang tersistem dan tersetruktur.

Meskipun sederhana, permainan *egrang,* sebenarnya membawa pengaruh besar dalam mendidik, mengajarkan, serta mengingatkan kita semua dalam menjalani kehiduan sehari-hari. Menjaga permainan ini sama halnya menjaga warisan leluhur, serta ilmu kemanusiaan yang ada di dalamnya.[]

***

Permainan Lari Tempurung Kelapa

(Nilai kesenangan/kegembiraan, nilai semangat, nilai kreativitas dan nilai kecerdasan)

Dok. Tempurung Kelapa

Permainan lari tempurung kelapa merupakan salah satu permainan tradisional yang selalu menghimbur dalam setiap momennya. Permainan ini biasa dilakukan oleh anak-anak tetapi tidak memungkiri orang dewasa pun bisa memainkannya. Permainan dengan nama lain egrang batok ini adalah permainan yang menantang. Cara bermainnya hampir sama dengan permainan *egrang* bambu. Jika *egrang* bambu menggunakan bambu sebagai alat bermain, tetapi permainan yang satu ini menggunakan tempurung kelapa (*batok*) sebagai alatnya. Kemudian diikat menggunakan tali sebagai alat penggerak. Cara bermainnya pun sama, yakni cepat-cepatan menuju garis finis dengan medium *egrang*. Bedannya tempurung kelapa ini pancatan kaki tidak menggunakan kayu, tetapi menggunakan tempurung kelapa, sedangkan alat angkatnya tidak menggunakan bambu, melainkan menggunakan tali/*tampar*.

Permainan yang berasal dari Provinsi Sulawesi Selatan ini, biasanya dimainkan oleh suku Bugis. Bagi suku Bugis sendiri permainan

ini dikenal dengan nama lain *majjeka*, berasal dari kata *jeka* yang berarti jalan. Tempurung kelapa atau sebuta lain *egrang* batok ini bagi anak-anak pedesaaan zaman dahulu keberadaannya sudah tidak asing lagi. Pada eranya, sekitar tahun 80 sampai 90-an. Permainan ini sempat populer. Namun, belakangan ini sejalan perkembangan jaman permainan tempurung kelapa perlahan tereduksi di lingkungan permainan anak-anak. Keberadaannya seakan terlupakan sejalan kemoderensasian saat ini. Sebab, mereka beralih dalam permainan modern. Anak-anak menganggapnya lebih keren, ketimbang permainan ini yang mulai dilabeli dengan nama *kuno*.

Namun, terlepas dari itu jika disandingkan dan dilihat dari nilai gunanya, permainan tradisional lebih banyak mengandung nilai penting bagi para pemainnya. Seperti permainan tali tempurung satu ini. Jika ditelisik lebih dalam permainan ini menyuguhkan nilai positif bagi anak-anak. Nilai-nilai tersebut diantaranya: (a) nilai kesenangan/kegembiraan, (b) nilai kreativitas, (c) nilai semangat dan (d) nilai kecerdasan.

Pertama, mengenai nilai kesenangan/kegembiraan dapat lihat bersama dalam permainan tempurung kelapa ketika para pemain bisa menikmati permainannya. Keberadaan nilai ini sangat penting, artinya permainan tempurung kelapa bukan sekedar sebagai perayaan *euphoria* semata tetapi lebih dari itu menjadi macam asupan psikologi anak. Sebab dunia bermain dengan memunculkan kesenangan/kebahagiaan ini berpengaruh dalam proses perkembangan kepribadiannya. Menjadi penggerak urat *lega* yang berpengaruh sikap menerima dan pemahaman mendalam dari apa yang dilakukannya. Sederhana, meskipun hanya permainan anak-anak namun, mampu menyumbangkan pengaruh positif bagi anak-anak. Dalam kehidupan modern diukur melalui material. Tetapi melalui permainan kita bisa merasakan kesenangan/kegembiraan itu dengan lebih. Kegembiraan ini bukan berarti puncak dari sebuah pencapaian, melainkan sebuah refleksi diri terhadap perjalanan kehidupan yang menyenangkan.

Kedua, nilai kreativitas, yakni memodifikasi sesuatu yang ada menjadi baru yang belum ada sebelumnya. Wujud nilai ini dapat dilihat melalui proses pemain ketika membuat alat bermain. Mereka memanfaatkan

bahan-bahan sederhana yang ada di sekitarnya. Hanya dengan bahan tempurung kelapa atau yang familiar disebut *batok*. Awalnya menjadi barang yang tidak berharga bahkan masuk kategori sampah. Namun, mereka menyulap menjadi satu permainan yang menarik dengan menggunakan alat bantu tali sebagai penggerak. Aktivitas inilah yang perlahan dapat melatih anak dalam mengembangkan jiwa kreatifnya. Sederhanannya ia tidak cepat-cepat mengesampingkan barang-barang bekas, justru memikirkan ulang untuk memanfaatkannya menjadi barang lain yang memiliki nilai guna, alih-alih memiliki nilai jual.

Pemanfaatan peralatan limbah, meskipun hanya sederhana tetapi pengaruhnya besar untuk mengasah jiwa kreativitas anak. Sekaligus menjadikan kegembiraan tersediri bagi mereka. Sebab bisa membuat sendiri alat permainannya serta sekaligus dimainkan secara bersama-sama. Jika dikaitkan dalam kehidupan sehari-hari, nilai kreativitas memiliki tempat penting menjadi bekal diri dalam perjalanan kehidupan. Penanaman nilai kreativitas menjadi penolong dalam kehidupan sehari-hari.

Ketiga, nilai semangat, bagaimana para pemain tidak menghitung proses untuk menjadikan permainan yang menarik. Sampai-sampai pemain akan melupakan perasaan penat dan kesepian, ia akan merasa semangat untuk memunculkan hal baru dalam kehidupannya. Melalui nilai inilah juga dapat mendorong anak-anak dalam meraih hasrat tertentu yang diinginkannya.

Keempat, nilai terakhir yang tidak kalah penting untuk dipahami dalam permainan ini adalah nilai kecerdasan. Dalam permainan tempurung kelapa dapat bersama lihat ketika para pemain berfikir keras menemukan sesuatu yang bermanfaat bagi orang lain. Kecerdasan, dapat dilihat ketika anak-anak bisa menemukan ide baru memanfaatkan limbah yang ada di sekitarnya seperti tempurung kelapa. Jika sebelumnya dianggap tidak berharga, melalui permainan ini mereka sulap menjadi permainan yang sangat menarik. Ide pemanfaatan limbah ini secara tidak sadar telah menanamkan proses berfikir cerdas. Perlahan bisa membuat mereka lebih kritis untuk memilah barang-barang bekas menjadi sesuatu yang bermanfaat, bahkan memiliki nilai guna.

Penjabaran nilai-nilai di atas semakin menguatkan bahwa kehadiran permainan tradisional, macam tempurung kelapa ini bukan tanpa dadar. Sebagai wadah dalam menanamkan kebaikan kepada para generasinya. Mereka digiring belajar dalam kesenangan. Untuk itu perlu dipahami dan digali lebih mendalam mengenai makna yang ada dalam permainan ini. Agar dapat dipahami oleh semua orang, sekaligus menyadarkan bahwa permainan tradisional memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari.

Di akhir, khusunya bagi para generasi muda perlu melahirkan ulang permainan ini agar tidak terampas saripati makna yang ada di dalamnya. Sebab jika tidak, sangat disayangkan justru generasi kita disuguhkan permainan-permainan modern yang tidak memiliki roh nilai positif dan dikhawatirkan juga berdampak negatif dalam kehidupannya. Meskipun terbilang *kuno*, namun permainan tepurung kelapa masih sangat relevan menjadi medium pembelajaran yang menarik. Semoga keberadaannya tidak raib ditelan permainan-permainan modern yang semakin tinggi. []

***

Permainan Ular Tangga

(*Nilai kebersamaan, nilai kedisiplinan, dan nilai tanggung jawab)*

Dok. Ular Tangga

Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan tradisional yang sangat populer di masannya. Permainan ini merupakan jenis permainan ringan, sebab tidak membutuhkan tenaga yang kuat. Bisa dikatakan sebagai permainan santai, sekaligus permainan sederhana. Peralatan yang dibutuhkan pun terbilang sederhana dan mudah dicari, antara lain: pensil/kapur, papan datar, dadu dan tokoh (bisa berupa kayu/batu atau model lain).

Sebelum permainan dimulai pemain terlebih dahulu menyiapkan papan main. Pada jaman dahulu papan dibuat secara manual yakni dengan membuat kolom kecil di papan datar menggunakan pensil atau kapur. Tetapi sekarang sejalan perkembangan jaman papan yang digunakan sudah papan khusus. Bahkan desainnya lebih menarik. Kemudian dadu, yang digunakan sebagai petunjuk langkah bisa dibuat dari kayu dibentuk kubus yang setiap sisinya diberi nomor (1 sampai 6). Atau juga bisa menggunakan penghapus pensil yang dibentuk kubus.

Permainan ini idealnya dilakukan hanya dua orang, tetapi tidak memungkiri bisa dilakukan oleh empat atau maksimal enam orang (melihat kondisi papan mainnya). Untuk pemainnya tidak dibatasi kaum laki-laki atau perempuan. Semuannya bisa memainkan permainan ini.

Adapun cara bermainnya juga terbilang cukup mudah: (1) para pemain bersama-sama mempersiapkan peralatannya, berupa tempat main yang berbentuk kotak-kotak kecil, di tengah-tengahnya ada gambar tangga juga gambar ular, juga dadu sebagai alat wajib yang harus ada, (2) setelah selesai dilanjutkan dengan pembagian kelompok (jika dilakukan berkelompok), tetapi bisa dilakukan juga secara individual, (3) pemain yang menang dalam suit berhak memulai permainan terlebih dahulu dengan melempar dadu ke teras, (4) kemudian dilihat, dadu bagian atas menunjukkan nomor berapa. Nomor tersebut berfungsi sebagai petunjuk berapa langkah yang akan dijalankan dengan tokoh mainnya, jika dadu menunjukkan nomor empat, maka pemain melangkahkan tokohnya empat langkah dalam kolom permainan, (5) kemudian jika di kolom terakhir terdapat tangga yang menghantarkan pada kolom di atasnya, maka tokoh pemain berhak untuk naik tangga. Begitu sebaliknya jika di kolom terakhir tepat di ekor ular, maka tokoh pemain harus turun ke kolom di mana kepala ular itu berhenti, (6) begitu seterusnya permainan dilakukan secara bergantian, (7) pemain yang dinyatakan menang adalah pemain yang tokohnya bisa sampai duluan pada kolom terakhir.

Sekilas permainan ini nampak biasa saja, tetapi jika dicermati lebih mendalam tersemat beberapa nilai yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari. Di sisi lain menghibur, permainan ular tangga juga mengajarkan nilai penting bagi pemainnya. Nilai tersebut diantaranya: (a) nilai kebersamaan, (b) nilai kedisiplinan, dan (c) nilai tanggung jawab. Keberadaan nilai-nilai tersebut yang penting kita pahami bersama, agar memunculkan kesan positif terhadap permainan ini.

Pertama, mengenai nilai kebersamaan, dilihat dari cara bermainnya yang tidak bisa dilakukan sendirian. Melainkan butuh orang lain, menegaskan bahwa permainan ini membutuhkan kebersamaan, artinya butuh komunikasi antara satu dengan lainnya untuk memunculkan

persamaan, agar permainan bisa berlangsung dengan baik. Kebersamaan ini bagian dari hakikat manusia itu sendiri, bahwa manusia tidak bisa hidup sendirian tanpa bantuan orang lain. Berawal dari sebuah permainan, yang hanya sederhana, tetapi secara tidak langsung telah memaknai manfaat kebersamaan. Jika dikaitkan dalam kehidupan sesungguhnya nilai ini memiliki relevansi yang kuat, khusunya dalam membangun hubungan berkehidupan dengan sesama. Kehidupan serupa permainan ular tangga yang membutuhkan kebersamaan untuk mencapai tujuan mulia.

Tidak membeda-bedakan mengenai sesuatu yang melekat dalam diri. Sampai membuat sekat atas perbedaan tersebut. Kebersamaan serupa komposisi kehidupan yang baik untuk diramu dalam kehidupan sehari-hari agar terbangun kehidupan yang damai.

Seperti dalam permainan ini, gambaran kebersamaan terwujud saat para pemain membaur menjadi satu kesatuan permainan yang asyik. Mereka tidak membeda-bedakan mengenai agama, ras, golongan atau yang lain. Mereka membangun komposisi dari perbedaan menjadi satu kesatuan yang utuh, yakni permainan yang menyenangkan. Kebersamaan inilah yang tanpa terasa akan menjadi bermakna bagi para pemainnya. Dengan begitu bisa muncul ikatan batin yang terbentuk karena rasa kekeluargaan/persaudaraan, lebih dari sekedar teman bermain.

Mereka tanpa sadar juga menikmati betapa nikmatnya sebuah kebersamaan itu. Serasa seperti keluarga yang saling mengerti satu sama lain dalam menjaga profesionalisme permainan. Penanaman nilai kebersamaan sangat penting di tanamkan sejalan perkembangan anak. Sebab kebersamaan meruapakan bagian dari manusia yang harus diaplikasikan dalam setiap inci gerak hidupnya. Meskipun hanya permainan sederhana tetapi pengaruhnya luar biasa. Pemain akan terbiasa hidup dalam sebuah kelompok yang berbeda, terbiasa saling komunikasi antara satu dengan yang lainnya, dan terbiasa membentuk sesuatu dari latar yang berbeda.

Kedua, nilai kedisiplinan, yakni pada suatu kondisi yang tercipta serta terbentuk melalui beberapa proses, yakni serangkaian perilaku yang menunjukan nilai-nilai ketaatan, kepatuhan, kesetiaan, keteraturan dan ketertiban. Permainan ular tangga ini dapat dilihat bagaimana

pemain (anak-anak) patuh, taat, tertib terhadap aturan-aturan main yang sudah disepakati bersama. Mereka diwajibkan untuk menjalankan permainan sesuai dengan aturan main yang ada. Kedisiplinan ini yang kemudian penting sejalan perjalanan anak meniti sebuah kehidupan. Pelajaran kecil dari permainan sederhana ini secara tidak sadar telah memberi bekal anak dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Bukan saja dalam kehidupan keluarga, sosial, tetapi juga dalam kehidupan pekerjaan. Nilai kedisiplinan yang penting membawa kualitas diri di mata orang lain.

Ketiga, nilai tanggung jawab, yakni adannya kesadaran atas tingkah lakunya, berbuat sebagai perwujudan kesadaran akan sebuah kewajiban yang harus dilakukan. Misal, dalam permainan ini wujud demikian muncul ketika permainan itu telah merumuskan sebuah aturan main. Di mana pemain yang kalah harus menerima konsekuensi (hukuman), sesuai kesepakatan bersama (bernyanyi, *gendongan* atau yang lainnya). Maka, bagi pemain yang kalah, wajib menjalankan konsekuensinya dengan baik. Tidak lari dari konsekuensi yang telah disepakati bersama. Selain itu wujud tanggung jawab lain bagaimana para pemain siap menerima konsekuensi langkah saat bermain, jika sudah di posisi baris tetapi ketika melangkah di kolom akhir terdapat ekor ular maka ia harus turun sejauh kepala ular itu berada. Meskipun kecewa, sebentar lagi selesai tetapi harus mengawali dari bawah. Tanggung jawab langkah inilah yang kemudian menuntut pemain untuk tetap menerima hasil langkahnya, tidak sebaliknya marah dan keluar dari permainan. Kebiasaan ini tanpa sadar mengenalkan nilai tanggung jawab mendalam. Perlahan mereka akan menyadari akan pentingnya tanggung jawab dalam kehidupan.

Dari penjelasan paragraf sebelumnya memperlihatkan pesan filosofis permainan ini bukan sekadar media bersenang-senang. Lebihnya berorientasi pada makna nilai yang ada. Bahwa manfaat permainan ini begitu kompleks, sebagai media pelajaran, sebagai media memupuk diri dalam membangun jiwa yang baik, serta sebagai penyeimbang kehidupan. Artinya, selalu memberi kesan senang dan bermakna dalam permainan.

Di akhir, jika semua mampu menyelami nilai-nilai yang terkandung dalam permainan ular tangga. Maka akan manfaatnya akan berkembang dalam kehidupan sehari-hari. Sekaligus memperjelas bahwa permainan tradisional memiliki tempat yang baik dalam usaha penanaman pendidikan karakter pada anak. Serupa insulin yang mengisi pengetahuan tanpa harus kesakitan dan keterpaksaan. Maka dari itu, tidak salah jika beberapa tokoh telah memberikan pemahaman bahwa permainan tradisional tidak bisa dianggap remeh. Terlebih di era saat ini yang perlahan budaya sosial (kebersamaan), budaya tanggung jawab, mereduksi dari kehidupan sehari-hari. Hal ini tidak lain adannya ruang terbatas masyarakat untuk saling bersatu. Permainan ular tangga meskipun hanya sekadar permainan anak-anak, namun bisa menjadi wadah untuk saling berkomunikasi satu dengan yang lainnya, saling berkenalan dan bahkan saling menjalin kesepakatan bersama dalam hal yang positif. Semoga keberadaan permainan ini tetap pada tujuannya, mendidik dan menyalurkan nilai positif dalam kehidupan sehari-hari. []

***

Permainan Cublak-Cublak Suweng

(Nilai kebersamaan, nilai perjuangan, nilai pengetahuan dan nilai keikhlasan)

Dok. Cublak-cublak Suweng

Bagi para penikmat permainan tradisional, tentu tidak akan lupa dengan permainan *cublak-cublak suweng*. Permainan yang sering dilakukan saat terang bulan ini selalu meninggalkan pesan berharga. Permaian tradisional yang disinyalir diciptakan olah Sunan Giri (1442 M), untuk menghibur anak-anak ketika menikmati padang bulan, ini terbilang sebagai *empu*-nya permainan tradisional. Sebab di dalamnya membawa seperangkat makna yang mendalam.

Permainan *cublak-cublak suweng* ini memiliki lagu khas, yang ketika permainan berlagsung para pemain menyanyikannya secara serempak. Adapun lirik lagunya kurang lebih demikian:*//Cublak-cublak suweng/suwenge ting gelenter/mambu ketundhung gudhel/Pak Empo lerak-lerak/sapa ngguyu ndelikake/sir-sir pong dhele kopong/sir-sir pong dhele kopong/sir-sir dhele kopong//*.

Permainan ini biasannya dimainkan minimal oleh tiga orang, tetapi akan tambah menarik jika dimainkan oleh tujuh sampai delapan

orang. Permainan dimulai dengan menentukan salah satu pemain untuk berperan menjadi Pak Empo (sebagai tokoh utama), saat permainan berlangsung.

Pak Empo bertugas mencari kerikil atau dalam istilah permianan ini suweng, yang akan disembunyikan peserta lain. Namun, sebelum menyembunyikan *suweng* Pak Empo terlebih dahulu berbaring telungkup di tengah-tengah peserta. Kemudian peserta lain menaruh telapak tangannya menghadap ke atas di punggung Pak Empo.

Setelah itu dilanjutkan dengan mengambil kerikil oleh salah satu pemain yang akan disembunyikan. Kemudian bersama-sama menyanyikan lagu *cublak-cublak suweng,* dibarengi dengan memutar kerikil dari telapak tangan satu ke telapak tangan lainnya. Begitu seterusnya hingga lagu tersebut dinyanyikan beberapa kali. Umumnya lagu dinyanyikan sebanyak tiga kali. Hingga bait terakhir//*sir-sir pong dhele kopong*//. Pemain yang bertugas menjadi Pak Empo bangun, sedangkan pemain lainnya pura-pura tangan kanan dan tangan kirinya tertutup rapat seolah-olah menggenggam sesuatu (mengecoh Pak Empo agar sulit menebak di mana *suwengnya* disimpan).

Dilanjutkan dengan masing-masing pemain mengacungkan jari telunjuknya kemudian menggesek-gesekkan telunjuk kanan dan kiri. Gerakannya persis seperti orang mengiris cabe. Sambil tetap menyanyikan lagu permainan//*sir-sir pong dhele kopong*//berulang-ulang sampai pak Empo menunjuk salah satu kepalan yang dianggap menyembunyikan *suweng* di balik gengaman tangannya. Tetapi, jika Pak Empo salah menunjuk, maka permainan akan dimulai kembali. Namun jika Pak Empo benar menebak maka pemain yang benar ditebak tersebut menggantikan posisi menjadi Pak Empo. Begitu permainan berlanjut seterusnya.

Jika dilihat secara seksama permainan yang satu ini mengandung makna luhur. Di dalamnya disuguhkan beberapa nilai kemanusiaan yang penting untuk dipelajari. Nilai-nilai inilah yang kemudian perlu untuk dipahami bersama, agar permainan *cubla-cublak-suweng* tidak dimaknai sekadar permianan biasa. Tetapi permainan yang bermakna. Jika dilihat dari makna lagunya, bahwa di dalamnya memiliki makna tertentu, yakni: (a) dari larik *cublak*-cublak suweng, kata s*uweng*

memiliki arti hiasan di telinga, ini lebih berharga daripada anting (identik dengan harta). Secara keseluruhan dapat dipahami ”tebak tempat menyimpan harta,” (2) dilanjutkan bait suwenge ting gelenter, maksud dari lirik lagu ini, bahwa hartanya tersebar dimana-mana.

Makna ini diasosiasikan saat anak-anak menyembunyikan batu kerikil (diibaratkan suweng) lalu bergeser dari satu tangan ke tangan yang lain, (3) mambu ketundung gudhe. Kata “*mambu”* maksudnya tercium, sedangkan “*ketundung”* adalah yang dituju, kemudian “*gudhel”* adalah anak kerbau. Penggunaan istilah anak kerbau ini tidak asal-asalan. Ada makna lain di dalamnya, yakni mengenai kebodohan (karena masih berwujud anak, yang belum tahu apa-apa), (4) Pak Empo lerak-lerek, Pak Eempo *lerak-lerek* (melirik-lirik) mencarinya –*suweng*—. Pak Eempo dalam hal ini dapat dimaksudkan kebalikan dari *gudhel* yang masih berwujud anak. Makanya menggunakan kata awalan ’Pak’.

Pak Eempo adalah sosok manusia yang sudah dewasa yang berusaha mencari harta (*suweng*) yang disembunyikan di salah satu tangan pemain. Pak Empo dalam permainan ini diwujudkan sebagai manusia yang pintar (berakal), berbanding terbalik dengan gudhel yang hanya anak hewan yang identik dengan kebodohan. Dalam permainan, wujud Pak Eempo adalah anak yang bermainan dalam posisi sujud dan akhirnya dia harus menebak siapa yang menyimpan *suweng,* (5) sopo ngguyu ndelekakhe, dalam bahasa Indonesia artinya siapa yang tertawa pasti menyembunyikan. Di permainannya kita tahu bahwa anak-anak yang lain (yang tidak telungkup) pasti tertawa saat anak yang telungkup berusaha menebak siapa yang menyimpan batu kerikilnya, (6) sir-sir pong dele kopong, yakni di dalam hati nurani yang kosong. Makna keseluruan dari ungkapan keenam ini adalah gunakan hati dalam menentukan letak dimana *suweng* disimpan.

Melihat kedetailan permainan *cublak-cublak suweng* ini memberikan sebuah ilutrasi kebermanfaatan yang luar biasa bagi para pemain. Sebab dalam hal ini penting kita gali bersama lebih mendalam nilai yang terdapat dalam permainan ini. Dari segi nilai kemanusiaan, jika melihat dari cara bermainnya, dan makna lagu (wajib) dalam permaian, maka terlihat adannya nilai yang sangat berharga, diantaranya: (a) nilai

kebersamaan, (b) nilai perjuangan, (c) nilai pengetahuan, dan (d) nilai kikhlasan.

Pertama, mengenai nilai kebersamaan. Dalam permainan ini bersama-sama dapat lihat dari cara bermainnya, bahwa permainan *cublak-cublak suweng* akan lebih menarik dilakukan oleh tujuh sampai delapan orang. Secara keseluruhan bersama-sama bergabung dalam satu permainan, dari jumlah pemain itulah perlahan melahirkan nilai kebersamaan dengan tindakan saling mengerti, komunikasi dengan baik, kerjasama dan membangun perbedaan menjadi satu-kesatuan yang baik. Tanpa sebuah komunikasi yang baik permainan ini tidak akan berjalan dengan baik pula, begitu juga dengan kerjasama, serta menyatukan perbedaan. Sebab, dari tujuh sampai delapan orang yang bermain tentu memiliki latar belakang (ras golongan, agama, idiologi) yang berbeda. Namun, ini yang kemudian muncul sebuah nilai bahwa dari permaianan ini pemain bisa menyatukan perbedaan.

Nilai kebersamaan ini yang jika diaplikasikan dalam kehidupan menjadi agen penting dalam menciptakan kehidupan yang baik. Sebab kebersamaan, merupakan salah satu komposisi penting dalam kehidupan yang mesti dirawat dengan baik. Terlebih kodrat kita (manusia) sebagai makhluk sosial yang dalam praktik kehidupannya tidak bisa berdiri sendiri. Butuh tompangan, butuh uluran tangan, juga butuh sentuhan dari orang lain. Maka dari itu penting rasannya memahami nilai kebersamaan dalam permainan ini, agar anak-anak bisa terwariskan lebih dini mengenai jiwa kebersamaan sehingga praktiknya ke depan bisa lebih baik.

Kedua, nilai perjuangan, beberapa orang ada yang menafsirkan mengenai maksud permainan ini adalah bagaimana seseorang menemukan rejeki. *Suweng* yang dimaksudkan dalam permainan ini mengasosiasikan sebuah rejeki, yang digengam (disimpan) di sekeliling kita. Kemudian manusia diminta untuk berjuang menemukannya. Jika melihat dari penafsiran itu jelas terlihat bahwa nilai perjuangan dapat terlihat dari perjuangan dalam mendapatkan *suweng* (rejeki) yang ada di sekitar kita. Jika dilihat dari cara permiananya nilai perjuangan nampak ketika Pak Empo yang berjuang menebak dimana *suweng* berada, sampai benar-benar menemukannya. Sikap demikian jika di

pahami dalam kehidupan sehari-hari dapat dijadikan sikap berjuang hidup dengan baik. Terlebih bagi pemain (anak-anak), sikap berjuang juga dapat ditiru untuk mendapatkan cita-cita yang diharapkan.

Ketiga, nilai pengetahuan, bahwa dalam menebak *suweng* berada di mana tidak hanya sekadar menebak. Perlunya berfikir, merasakan, juga kejelian dalam memahami tanda-tanda. Dalam hal ini yang berperan sebagai Pak Empo harus memahamai para pemain dari gelagat wajahnya, pandangan matannya, atau bahkan ketawannya. Serupa pengamat psikologi, yang kemudian meyakinkan diri menunjuk salah satu pemain yang diyakini membawa *suweng* di balik genggaman tangannya.

Keempat, nilai keikhlasan, yakni ketika para pemain menerima sebuah keadaan, tidak malah sebaliknya tidak menerima keadaan. Selain tiga nilai sebelumnya, nilai ini juga merupakan salah satu nilai penting memberi manfaat kepada para pemain. Wujud nilai keikhlasan dalam permainan *cublak-cublak suweng* dapat dilihat ketika Pak Empo tidak lekas menemukan suweng di balik gengaman tangan temannya. Wujud keikhlasan ini ketika ia menerimanya dan siap memulai permainannya lagi untuk menemukan *suweng* kesekian kalinya.

Permainan *cublak-cublak suweng* hakikatnya sebuah strategi pendidikan. Para pendahulu telah membuat konsep yang menarik, melalui permainan. Membuat pemain, yang notabennya anak-anak tanpa sadar belajar di balik kegembiraannya. Seperti yang diuraikan di paragraf sebelumnya, menjelaskan bahwa permainan *cublak-cublak suweng* ini membawa begitu banyak pelajaran yang sangat berharga. Khususnya bagi para generasi, dalam hal ini dapat dijadikan bekal dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Permainan *cublak-cublak suweng* tidak sekadar alat pelengkap yang menyenangkan, namun arahnya lebih luas sebagai media pelajaran yang menarik.

Jika semua (anak, masyarakat, pendidikan) mampu memaknai permainan ini tentu akan memudahkan dalam menanamkan nilai kepada anak generasinya. Sehingga bisa membantu pendidikan yang menjenuhkan. Melainkan berbalik, menjadi kerinduan. Nilai-nilai tersebut mengorientasi pada peran sistem, artinya jika masyarakat mampu memaknai permainan. Tentu akan memberikan dampak-

dampak positif ke depannya. Untuk itu perlu dipertahankan keberadaan permainan ini, agar tidak tertindas oleh perkembangan permainan modern yang semakin banyak. []

***

Permainan Sluku-Sluku Bathok

(Nilai religius, nilai sosial (kehidupan yang baik), nilai keikhlasan, nilai keharmonisan dan nilai tanggung jawab)

Dok. Sluku-sluku Bathok

Bagi anak-anak yang lahir di era 80-an, tentu tidak asing lagi dengan permainan *sluku-sluku bathok*. Terlebih dengan syairnya yang khas dan selalu kita ingat sampai saat ini. Permainan ini sangat populer di eranya, biasa dimainkan oleh anak-anak yang berusia tiga sampai sepuluh tahun, dengan tujuan agar mereka tidak rewel dan tidak menganggu pekerjaan rumah.

Cara bermainnya terbilang mudah, yakni: (a) pemain diminta untuk selonjor (meluruskan kedua lutut ke depan), (b) kemudian kedua tangannya memegang lutut, (c) tangan kanan memegang lutut yang kanan sedangkan tangan kiri memegang lutut bagian kiri, (d) dilanjutkan dengan kedua telapak tangan di maju mundurkan dengan menggosok lutut sampai ujung jari kaki, (e) bersamaan dengan itu para pemain melantunkan syair-syair khas dari permainan *sluku-sluku bathok* sampai selesai.

Adapun lirik syair permainan ini kurang lebih sebagai berikut:// *sluku-sluku bathok/bathoke ela elo/si rama menyang Solo/oleh-olehe payung mutha/mak jenthit lo lo bah/wong mati ora obah/yen obah medeni bocah/yen urip golek dhuwit//.*

Keberadaan syair tersebut bukan semata sebagai pelengkap permainan, tetapi lebih tepatnya sebagai pelajaran bagi para pemainnya. Jika dipahami dengan mendalam, syair tersebut mengandung makna yang begitu mendalam. Pada larik pertama yang berbunyi/*sluku-sluku bathok/*, mengenai asal muasalnya berasal dari bahasa arab, yakni "*ghuslu-ghuslu batnaka"*, yang artinya mandikanlah atau bersihkanlah batinmu. Sebuah pesan sederhana, tetapi bermakna. Kenapa batin? Kenapa tidak kemudian badan dan tubuh terlebih dahulu?.

Karena batin hakikatnya tempat penting dalam tubuh manusia, sebab batin yang sehat, maka ada jiwa dan badan yang sehat pula. Batin mempengaruhi segalannya. Selain itu tubuh dan badan lebih mudah untuk dibersihkan jika dibandingkan dengan membersihkan batin. Dalam Syair ini diajarkan pentingnya kebersihan hati, sebab hati serupa mata kehidupan paling jujur. Jika fikiran berbohong, hati tidak akan bisa berbohong, di dasar hati pasti ada rasa salah atau penyesalan.

Selanjutnya di larik kedua/*bathoke ela-elo/,* dipahami serupa kegiatan berdzikir, yakni kata *ela-elo* merupakan plesetan (sebab lidah Jawa, seperti sentilannya Sujiwo Tejo *kakean blendrang*) lafadz *laa ilaa ha illallah* menjadi *ela-elo*. Sebuah perintah untuk mengingat Allah. Sebab dengan mengingat-Nya kelembutan, kelikhlasan, akan lahir dari jiwa dan raga yang bersih. Syair ini telah mengajarkan perjalanan batin untuk kemudian membersihkannya (hening batin) yang mengarah pada sikap *eling* (mengingat), pada yang memberi hidup. Seperti ungkapan Jawanya *eling marang sangkan paraning dumadi,* titik di mana kita (manusia) untuk mengingat asal muasalnya.

Di larik selanjutnya yang berbunyi/*si rama menyang Solo/*. Syair ini mengartikan pada sebuah perintah. Frase *si rama* mengarah pada *siramo* (mandio) atau bersuci, kemudian pergilah menuju solo (sholat) lalu dirikanlah sholat. Melalui sholat itulah, di lirik selanjutnya diperjelas/*leh-olehe payung mutha/,* kata payung maksudnya bukan sekadar pelindung dari hujan, terik matahari dan debu. Melainkan

lebih dari itu. Bentuk takdir Tuhan dari kebaikan yang sudah dilakukan oleh umatnya. Atau serupa kuasa Tuhan atas hukum timbal balik dari perilaku baik yang dilakukan oleh umatnya. Jika di syair sebelumnya diperintahkan untuk mendirikan sholat, perlakuan sholat inilah jika dijalankan dengan baik, maka akan mendapatkan (payung) Allah. Berupa perlindungi, yang tidak ada satupun di dunia ini yang kuasa menyakiti kita.

Kemudian lirik selanjutnya/*mak jendhit lo lo bah/,* lirik ini juga syarat pemahaman mendalam. Bukan sekadar lirik. Beberapa tokoh mengatakan bahwa asal muasal lirik tersebut, adalah dari bahasa arab yang berbunyi *mandzolik moqorobah*. Di mana kata *mandzolik* sediri berasal dari kata *mandzalika* yang berarti berhati-hatilah dengan kesalahanmu. Sedangkan dengan *moqorobah* lebih kepada perintah untuk lebih mawas diri. Secara keseluruhan dapat dipahami bahwa manusia dalam kehidupan ini diminta untuk lebih berhati-hati. Sebab dalam pemahaman lain syair ini mengisyaratkan tentang gambaran kematian yang datang secara tiba-tiba. Perintah mawas diri tidak lain sebagai antisipasi kematian yang bergerak (datang) secara tiba-tiba dan tidak ada yang benar-benar tahu kecuali Sang pembuat hidup (Allah SWT). Sekaligus dipahami bahwa kematian tidak bisa dimajukan atau dimundurkan meskipun sesaat.

Kemudian/*wong mati ora obah*/dalam bahasa Indonesianya "orang meninggal tidak bergerak". Sebuah gambaran mendalam mengenai kuasa Tuhan, ketika kematian sudah datang, maka manusia hanya pasrah. Kata *ora obah,* mengindikasikan bentuk kepasrahan hambannya atas kuasa Tuhan. Dalam syair ini seklaigus sebagai refleksi bersama untuk kemudian mampu memahami bahwa manusia akan dikembalikan ke asalnya kapanpun, dimanapun dan dengan cara apapun. Sikap kehati-hatian sekaligus diperintahkan dalam syair ini, seiring keteladanan atas kuasa Tuhan yang tiada duannya.

Kemudian di lirik berikutnya, berbunyi/*yen obah medheni bocah/* (kalau bergerak menakuti anak) menegaskan bahwa kematian adalah hukum kekal, meskipun banyak kesedihan selalu seiring berjalan kematian. Bahkan tidak jarang sampai meminta ingin dihidupkan kembali. Tetapi inilah Allah, yang maha kuasa atas segala hal termasuk

kematian. Jika kematian dihidupkan kembali bentuk menakutkan serta mudharatnya akan lebih besar. Untuk itu piwulang dalam permainan ini adalah manusia diminta untuk mengetahui *sangkan parining dumadi,* yakni asal dan kembalinya manusia. Dengan demkian akan menjadi semacam alarm yang selalu mengingatkan manusia ketika hendak berbuat tercela.

Kemudian di larik terakhir diperjelas/*yen urip golek duwit/*. Kata "*urip"* yang berarti "hidup" sebagai kesempatan terbaik untuk berkarya dan beramal baik dalam berbagai hal. Melalui kehidupan itulah kita (manusia) dapat mencari *duwit* (uang) maksudnya, bekal sebanyak-banyaknya sebelum kematian benar-benar datang tanpa toleransi. Perjalanan hidup adalah perjalanan Tuhan yang akan ditimbang seberapa besar keimanan kepada sang pemilik segalannya. Maka, dalam larik terakhir ini secara garis besar disarankan untuk selalu melakukan yang terbaik, sebelum pada akhirnya terlambat semua pintu keselamatan tertutup.

Melalui uraian di atas dapat dipahami bahwa permaianan yang diciptakan oleh wali songo ini sangat kuat memberikan keteladanan religius. Bukan sekadar permainan tradisional yang dimainkan saat *padang bulan* atau dalam kesehariannya. Tetapi permainan ini secara tidak langsung telah membawa pembelajaran kepada pemain (anak-anak) untuk menyelami ilmu kehidupan yang luar biasa penting. Permainan *sluku-sluku bathok* pada jaman dulu dijadikan media dakwah para wali. Untuk itu keberadaan permainan ini penting dikembalikan dalam kehidupan hati anak-anak, yang akan melahirkan jiwa-jiwa teladanan, serta kekuatan religiusitas yang tinggi.

Dari uraian di atas jelas diperlihatkan bagaimana permainan ini syarat sekali dengan nilai-nilai positif, diantaranya: (1) nilai religius, (2) nilai sosial (kehidupan yang baik), (3) nilai keikhlasan, (4) nilai keharmonisan, dan (5) nilai tanggung jawab.

Pertama, mengenai nilai religius, nilai ini dapat dimaknai melalui liriknya yang telah mengajarkan sikap keimanan. Bahwa kita (pemain) diajarkan mengenai keberadaan Tuhan, keberadaan kematian, juga pentingnya sikap tunduk, pada aturan Tuhan sebagai wujud religiusitas hambanya. *Kedua,* nilai sosial (kehidupan yang baik), ketika permainan

ini mengisyaratkan pentingnya bekal kebaikan sebelum kematian. Bekal yang dimaksudkan dalam lirik permainan tersebut tidak lain berbaik dalam kehidupan sosial. Bagaimana kita (bersama) tidak saling merendahkan satu dengan yang lain, saling membantu, saling mengisi dan tidak membeda-bedakan satu dengan yang lainnya. Sebab dalam ilmu Jawa lain kehidupan serupa tempat *ampiran* untuk minum, yakni hakikat keimanan itu, untuk bekal perjalanan hakiki menuju kampung sejati (akhirat).

Ketiga, nilai keikhlasan, yakni bagaimana kerendahan hati manusia untuk menerima segala yang ada. Meskipun itu di luar dari harapan dan keinginannya. Dalam permainan ini dapat dipahami dari ajaran kematian. Ajaran kematian tidak lain sebuah ajaran keikhlasan dalam kehidupan manusia. Ketika Tuhan telah menggariskan waktu, manusia hanya bisa pasrah diri menerima. Nilai ini yang penting untuk ditumbuhkan dalam kehidupan para pemain (anak-anak) sebagai bekal berharga dalam kehidupan. Sikap ikhlas penting untuk menompang, sekaligus menjadi penyeimbang kehidupan. Sebab, dengan nilai keikhlasan inilah, komposisi kehidupan bisa terpenuhi, macam ketenangan jiwa dan kehidupan sejati.

Keempat, nilai keharmoniasan, nilai ini akan terwujud jika di dalamnya lahir sikap saling mengerti dan sikap saling menghargai satu dengan yang lainnya. Melihat dari permainan ini, *cublak-cublak suweng* mengajarkan nilai keharmonisan dari teknis mainnya yang biasannya dilakukan minimal dua orang, atau maksimal tidak terbatas. Jika tidak biasa dilakukan orang tua kepada anaknya untuk meredam tangis anaknya, orang tua seolah-olah meninggal, ketika anak menangis sang orang tua tiba-tiba bangun. Sehingga membuat anak kaget dan tertawa. Kedekatan seperti ini yang secara tidak langsung menanamkan nilai harmonis. Sebuah hubungan yang baik orang tua dengan anaknya.

Terakhir, nilai tanggung jawab, yakni wujud kesadaran manusia kepada tingkah lakunya. Berbuat sebagai perwujutan kesadaran akan kewajibannya. Nilai ini dalam permainan *sluku-sluku batok* diajarkan melalui ajaran syairnya, mengenai ilmu hidup dan lelaku kehidupan, mengenai perintah shalat, dan perintah mensucikan hati. Semacam

perintah yang wajib dilakukan oleh manusia, sebagai bentuk tanggung jawab terhadap kehidupan.

Begitu *gamblang* diuraikan mengenai permainan *sluku-sluku bathok,* menandai bahwa permainan ini masih sangat berharga. Terlebih dalam usaha menanamkan nilai positif kepada anak generasinya.

Di akhir, perlu ditelorkan ulang gerakan penyelamatan keberadaan permainan ini di tengah persaingan permainan modern yang sudah semakin memasar. Sebab jika semua dapat mengilhami keberadaan permainan ini, tentu akan berdampak positif terhadap kehidupan sehari-hari. Menjaga permainan *sluku-sluku bathol,* sama halnya menjaga warisan negeri. []

***

Permainan Jamur-Jamuran

(Nilai sosial (kebersamaan), nilai kedisipinan, nilai toleransi, dan nilai tanggung jawab)

Dok. Jamur-jamuran

Sebelum lahirnya permainan modern yang kini semakin digandrungi oleh anak-anak, ada permainan tradisional yang pada masannya juga demikian, digandrungi oleh para anak-anak. Namun sejalan kehadiran permainan modern, kini nampak permainan tradisional semakin tersisihkan sebab keberadaannya banyak dipandang sebagai permainan *kuno* atau bahasa kerennya "tidak gaul". Kalah dengan permainan modern yang memberikan pelayanan praktis dan kenyamanan saat bermain.

Keadaan demikian memang tidak sepenuhya menyalahkan permainan modern sebagai perusak keberadaan permainan tradisional. Memang keberadannya memberikan fasilitas yang kelas nyaman, artinya anak-anak lebih nyaman bermain permainan modern daripada permainan tradisional. Namun dalam kapasitas ini yang sangat disangkan banrangkali pada proses pemaknaan di anatar keduannya. Grafik menurunnya permainan tradisional tidak dibarengi dengan proses

penyadaran, yakni memikirkan esensi lebih dalam dari permainan tradisional, ketimbang permainan modern.

Walaupun terkesan *kuno* atau "tidak gaul", namun memiliki roh akademik, artinya keberadaan permainan tradisional masih sangat dibutuhkan di era maju saat ini. Tidak saja sebagai media fantasi tetapi lebih dari itu sebagai sekolah yang menyenangkan. Banyak nilai-nilai positif yang mengakar di dalamnya. Salah satunya permainan tradisional *jamur-jamuran*, bagi mereka yang lahir di tahun 80-an tentu masih mengenal dengan permainan yang satu ini. Permainan yang populer di masyarakat Jawa, khusunya daerah Yogyakarta ini dierannya juga memiliki grafik peminat yang tinggi.

Permainan *jamur-jamuran* masuk dalam jenis permainan fisik. Sebab membutuhkan tenaga lebih jika dibandingkan dengan permainan tradisional lain, macam *dam-daman, plek-lekan, ular tangga* dan lainnya. Para pemain dipaksa untuk bergerak aktif. Namun, meskipun membutuhkan tenaga fisik, tetapi permainan bisa memikat anak-anak untuk memainkannya.

Adapun cara bermainnya pun terbilang sangat mudah, tidak membutuhkan peralatan yang rumit. Hanya bermodal tubuh, maksudnya tidak ada peralatan khusu yang digunakan dalam permainan ini. Permainan dilakukan minimal empat orang, tetapi akan lebih asik dimainkan oleh banyak orang (maksimal duabelas orang). Momen yang tepat, biasa anak-anak pilih untuk memainkan permainan yang satu ini adalah saat sore hari, sepulang sekolah sampai menjelang magrib tiba. Adapun tempatnya di tanah lapang, sehingga anak-anak akan leluasa bergerak aktif.

Adapun rentetan memainkannya adalah sebagai berikut: (a) para pemain berkumpul bergandengan tangan membentuk lingkarang, (b) menentukan salah satu pemain sebagai pemain tengah (berada di tenah lingkaran), dengan cara *hom pim pa,* (c) kemudian pemain meloncat-loncat sambil bergerak melingkar, bersamaan itu para pemain menyanyikan lagu jamur-jamuran, (d) lirik lagu permainan itu sebagai berikut/*jamur jamuran, jamur apa ditebak?/,* kemudian di sambung oleh pemain tengah dengan menyebutkan jamur apa saja (bebas), (e) jika ia menyebutkan jamur kera, maka pemain yang

bergandengan tangan harus berekspresi seperti kera. Namun, jika pemain tengah menyebutkan jamur gandeng, maka pemain yang lain harus mencari *gandengan* (pasangan) dengan temannya (biasannya gandengan maksimal hanya dua orang), (f) pemain yang kalah apabila tidak mendapatkan *gandengan* atau *gandengannya* lebih dari dua. (g) begitu seterusnya. Sedangkan pemain yang kalah menggantikan posisi di tengah.

Melihat dari cara bermainnya, permainan *jamur-jamuran* terlihat sangat asyik dan menyenangkan sebagai media fantasi bagi anak-anak. Mereka bisa meluapkan ekspresinnya untuk bergerak. Namun, di balik permainan yang sederhana itu jika dipahami bersama, mengandung nilai-nilai penting yang bermanfaat bagi para pemainnya. Nilai tersebut diantaranya; (1) nilai sosial (kebersamaan), (2) nilai kedisipinan, (3) nilai toleransi, dan (4) nilai tanggung jawab.

Pertama, mengenai nilai sosial (kebersamaan), dalam permainan ini dapat kita lihat bersama dari jumlah pemainnya. Minimal dilakukan oleh empat orang, jelas membuktikan permainan ini membutuhkan kebersamaan yang kuat. Dibutuhkan sikap memahami satu sama lain, sikap menyatukan perbedaan, sikap komunikasi kesepahaman cara main, serta ketetapan-ketetapan main lain yang kiranya perlu disepakati bersama. Sehingga terbentuk sebuah permainan yang menarik dan menyenangkan. Melalui proses-proses tersebut, secara tidak langsung anak telah belajar banyak mengenai nilai sosial (kebersamaan) dalam dirinya. Sekaligus merasakan betapa indahnya kebersamaan dalam kehidupan mereka, yang diharapkan berlangsung dalam kehidupan nyata sehari-hari. Tanpa kebersamaan inilah yang kemudian permainan *jamur-jamuran* akan sulit (bahkan tidak bisa) untuk dimainkan.

Kedua, nilai kedisiplinan, salah satunya dapat dilihat melalui aturan main yang dibangung dalam permainan ini. Peraturan itu tujuannya tidak lain agar permainan berjalan dengan baik. Meskipun tidak ada aturan resmi yang tertulis dan terbukti disepakati bersama. Namun aturan ini sudah menjadi *pakem* dalam diri pemain, tanpa membaca bersama aturannya mereka sudah paham satu dengan yang lainnya. Nilai kedisiplinan ini yang penting untuk ditanamkan dalam diri. Sebab pengaruhnya dapat membuat kehidupan menjadi lebih baik.

Selanjutnya yang *ketiga,* nilai toleransi. Toleransi sendiri adalah suatu sikap yang saling menghargai antara satu dengan yang lainnya dalam masyarakat maupun dalam lingkup lain. Nilai demikian yang kemudian penting bagi kepribadian anak untuk dikembangkan dalam kehidupannya sehari-hari. Dalam permainan *jamur-jamuran* nilai ini dapat dilihat ketika anak bersama-sama bersatu dalam satu permainan. Meskipun mereka terlahir dari latar belakang, status sosial, golongan, maupun keyakinan yang berbeda. Namun, dalam permainan *jamur-jamuran,* anak-anak seakan melupakan itu semua dan bersatu dalam permainan yang menggembirakan.

Selajutnya*, terakhir* adalah nilai tanggung jawab wujud kesadaran manusia atas tingkah lakunya, berbuat sebagai wujud kesadaran akan kewajibannya. Nilai inilah yang tidak kalah penting harus dimiliki seorang anak dalam dirinya. Sebab melalui sikap tanggung jawab ini yang menentukan kualitas diri seseorang di mata orang lain. Tanggung jawab dalam permainan *jamur-jamuran* dapat dipelajari dengan kesiapan anak untuk menerima konsekuensi dari permainan yang sudah disepakati bersama. Dengan begitu anak perlahan terlatih tanggung jawab atas hasil apa yang sudah dilakukannya.

Penting kemudian dipahami, diresapi dan dimaknai makna filosofis permainan *jamur-jamuran* ini dalam kehidupan sehari-hari. Sebab, kehadirannya begitu berpengaruh dalam tatanan sosial kehidupan. Terlebih bagi para generasi, perlu dimaknai bahwa *jamur-jamuran* memiliki beragam manfaat berharga dalam kehidupan. Sebagai media yang mendidik, alat penyeimbang, serta media penyadar.

Artinya, jika semua mampu memaknai permainan ini dengan baik, tentu peran dan kehadirannya dapat dimanfaatkan dalam menyusun kehidupan ini menjadi lebih baik. Terlebih begitu kuatnya kehadiran permainan-permainan modern, yang dalam idikator kualitasnya mengesampingkan makna, dan pesan berharga di dalamnya. Perlu di sisipi permainan-permainan tradisional, macam *jamur-jamuran* ini yang di dalamnya telah menyuguhkan sebuah nilai kehidupan yang sangat berharga. Dengan begitu permainan ini tidak dianggap *kawak* dan diabaikan keberadaannya. []

***

Permainan Somprengan

(Nilai sosial, nilai perjuangan, nilai olah raga, dan nilai kedisiplinan)

Dok. Somprengan

Permainan *somprengan* merupakan salah satu permainan tradisional yang keberadaannya saat ini perlahan tereduksi jaman. Pada masannya permainan ini sangat digandrungi oleh anak-anak. Tidak saja bagi anak laki-laki, tetapi anak perempuan pun bisa memainkan permainan yang satu ini. Permainan *somprengan* biasannya dimainkan minimal oleh tiga orang dan maksimal agar lebih menarik enam orang. Jika terlalu banyak pemain dalam satu tali, justru akan membuat permainan tidak menarik. Jika yang berkumpul lebih dari enam orang, biasannya anak-anak menggunakan dua kelompok main, sehingga ada dua permainan *somprengan* dalam waktu yang bersamaan.

Alat yang digunakan dalam permainan ini terbilang murah dan mudah didapat. Hanya menggunakan karet gelang yang kemudian disusun memanjang, atau menggunakan tali tampar yang kemudian dilapisi selang kecil, agar tidak sakit jika terkena tubuh.

Cara bermainnya pun juga cukup mudah, hanya membutuhkan konsentrasi dan kehati-hatian, serta gerakan yang cepat agar berhasil melompati tali. Adapun tahap-tahap permainan ini adalah sebagai berikut: (1) pemain membagi tim menjadi dua kelompok (kelompok *penyompreng* dan kelompok pemegang tali), (2) perwakilan masing-masing kelompok kemudian suit untuk menentukan kelompok mana yang menjadi *penyompreng* pertama, (3) pemain yang menang biasanya mejadi *penyompreng* pertama, sedangkan pemain yang kalah berperan menjadi pemegang tali. Pemain yang bertugas memegang tali saling berhadapan dan memegang ujung-ujung tali, selanjutnya secara bersama-sama memutar tali tampar dengan arah yang sama, (4) sedangkan pemain *penyompreng*, bertugas masuk dalam lingkaran tanpa tersentuh tali, (5) tahap pertama pemain *penyompreng* masuk satu persatu (bergantian), (6) dilanjutkan dua orang, kemudian tiga orang, sampai semua bisa masuk dalam lingkaran, (6) pemain yang dinyatakan menang adalah pemain yang bisa melewati tali tanpa tersentuh badan atau pemain yang paling lama bertahan di dalam lingkaran, (7) begitu permainan berlangsung seterusnya, (8) jika salah satu pemain gagal melewati tali maka permainan dinyatakan gugur dan berganti kelompok satunya.

Dari keseluruhan cara bermain, permainan *somprengan* meskipun terbilang sederhana. Tetapi di dalamnya terselip beberapa nilai pelajaran yang dapat dimanfaatkan bagi para pemain untuk bekal mengembangkan kepribadian. Jika melihat jauh awal mula dibentuknya permainan tradisional bukan sekadar sebagai permainan biasa, tetapi menjadi semacam media pembelajaran yang menarik bagi anak-anak. Sehingga anak-anak tidak merasa jenuh saat belajar. Mereka tanpa sadar telah belajar banyak hal melalui kesenangan mereka. Misal dalam permainan yang satu ini, nilai yang dapat diambil anak-anak diantaranya: (a) nilai sosial (kebersamaan), (b) nilai perjuangan, (c) nilai olahraga dan (d) nilai kedisiplinan.

Pertama, mengenai nilai sosial (kebersamaan), yakni sebuah nilai yang terbentuk karena adannya ikatan kekeluargaan/persaudaraan. Bukan sekadar pertemanan biasa. Melalui permainan somprengan, pemain bisa melakukan hubungan sosial antara pemain satu

dengan pemain yang lainnya. Pola permainan bersama ini dalam pelaksanaannya sangat membutuhkan satu kesatuan antara pemain satu dengan pemain yang lain. Guna menciptakan suasana permainan yang menarik. Proses penyatuan inilah yang kemudian secara tidak langsung telah mengkontruksi pengalaman empirik dalam diri pemain mengenai nilai sosial. Mereka menyatukan perbedaan (macam; status sosial, agama, dan lainnya), tidak mengunggulkan salah satu yang justru akan memunculkan perdebatan. Jika hal demikian terjadi permainan somprengan tidak bisa berlangsung dengan baik. Sikap kesatuan dari perbedaan itulah selanjutnya menguatkan permainan *somprengan* menjadi permainan yang mendidik serta bermanfaat bagi anak-anak.

Terlebih dalam kehidupan demokrasi saat ini. Nilai sosial penting untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, untuk memunculkan jiwa pemersatu. Sebab, manusia lahir telah membawa perbedaan, antara satu dengan yang lain. Konsepsi nilai sosial dalam kehidupan ini serupa tali pengikat perbedaan-perbedaan itu. Menjadi satu simpul yang menguatkan bersama.

Kedua, nilai perjuangan, adalah usaha keras (tanpa henti) guna meraih sesuatu yang memiliki nilai guna. Tidak hanya untuk dirinya sendiri tetapi bagi orang lain. Dari permainan *somprengan*, nilai ini dapat bersama pahami ketika pemain kemudian berusaha sekuat tenaga untuk masuk dalam lingkaran tali tanpa harus menyentuhnya. Proses ini tidak instan, terlebih bagi pemain awam. Sebab masuk ke dalam lingakaran tidak gampang. Tidak jarang pemain gagal (sebab tubuhnya tersangkut tali) yang mengakibatkan tali terhenti. Sebab pemain harus konsentrasi mengambil sela dari putaran tali yang sangat cepat. Meskipun sulit pemain melakukan berulangkali di setiap tahap permainan sampai benar-benar bisa melewati tali dengan baik.

Sikap demikian, meskipun sederhana namun pengaruhnya luar biasa. Tanpa sadar telah maknai perjuangan. Dalam permainan *somprengan*, dengan perjuangan yang baik, sulit rasanya bisa melewati tali yang berputar cepat tersebut. Penanaman sikap juang ini yang sejalan waktu (dalam perkembanagan anak) perlu dipupuk berkelanjutan agar terasah baik. Sebab nilai ini dalam kehidupan sosial modern sangat

penting menjadi bagian dari diri seseorang. Tanpa jiwa ini sulit rasannya menjalani lika-liku kehidupan yang semakin sulit.

Ketiga, nilai olahraga, permainan *somprengan* juga memberikan nilai olahraga. Nilai ini orientasinya tidak melulu pada sehat jiwa, tetapi mental, dan kepribadian. Jika dipahami betul memiliki kompleksitas makna yang mendalam. Nilai olahraga meliputi mencari keunggulan, *fairplay*, kegembiraan dalam berusaha, hormat tehadap orang lain, dan keharmonisan antara tubuh, fikiran dan terutama penanaman jiwa yang sehat. Pembelajaran demikian yang penting untuk dipahami bersama. Nilai olahraga sekadar melompat-lompat melewati tali saja, kemudian tubuhnya berkeringat. Tetapi lebih dari itu, penanaman nilai olahraga juga mengajarkan mengenai perjuangan untuk menjadi yang paling unggul dengan cara terbaik (yakni mentaati aturan main yang ada), juga kegembiraan yang teriring saat permainan berlangsung. Sebab, melalui kegembiraan itulah, membuat tubuh pemain (anak-anak) merasa *fresh*, dan tidak terbebani oleh sesuatu hal.

Selain bentuk kegembiraan nilai olahraga juga mengajarkan pada sikap menghormati orang lain (pemain lawan). Sikap hormat ini yang kemudian menjadi ilmu penting yang bisa dipahami anak dalam permainan *somprengan*. Dalam lingkup sosial, sikpa hormat tidak membuat seseorang menjadi rendah tetapi justru dengan menghormati orang lain, seseorang lebih terhormat. Kebiasaan sederhana dalam permainan ini secara tidak langsung telah menanamkan pondasi sosial. Artinya jika nilai yang diajarkan dapat dijadikan bekal dalam menjalani kehidupan sehari-hari.

Tidak itu saja, nilai olahraga juga menanamkan sikap menerima. Khusunya terhadap hasil main. Kalah atau menang menjadi sesuatu yang wajar. Harus diterima dan dipelajari, terpenting bisa bermain bersama. Toh kalau saja ada, aturan konsekuensi kekalahan macam; bernyanyi, gendongan, atau yang lain. Mereka akan melakukannya dengan sangat gembira. Penanaman nilai olahraga menjadi bagian yang tidak kalah penting dalam permaiann *somprenga* ini. Sebab mereka bisa memahami banyak hal saat bermain. Terlebih yang tidak kalah penting perlu dipahami dari nilai ini adalah adannya seportifitas saat bermain. Sikap seportif ini menjadikan diri anak lebih taat pada aturan.

Jika dikaitkan dalam kehidupan sehari-hari, sikap seportifitas sangat berpengaruh bagaimana anak-anak bisa mentaati norma-norma yang berlaku dalam kehiupan, sehingga pengaruhnya menjadikan kehidupan lebih tertata dengan baik.

Keempat, adalah nilai kedisiplinan, yakni suatu kondisi yang tercipta serta terbentuk melalui proses perilaku yang menunjukan sikap taat, patuh, setia, teratur serta tertib pada sebuah aturan yang ada. Nilai ini tidak kalah penting dimaknai sebagai bekal dalam kehidupan sehari-hari. Permainan somprengan ini dapat dilihat bersama ketika para pemain patuh pada aturan main yang ada. Meskipun aturan mainnya tidak tertulis dengan jelas, namun aturan ini sudah pakem dan dipahami hampir semua anak. Sikap kepatuhan ini yang selanjutnya menjadikan permainan tradisional ini memiliki nilai kedisiplinan yang baik.

Pemain perlahan belajar banyak hal, yakni mengenai ketaatan, patuh, tertib, serta setia pada setiap aturan yang ada dalam kehidupannya. Untuk itu tidak jarang jika masyarakat dulu lebih patuh pada suatu aturan dibandingkan dengan masyarakat sekarang, yang masih sering masa bodoh dengan aturan. Bahkan aturan, ada yang mengatakan "bukan untuk dijalani tetapi untuk dilanggar". Peryataaan tersebut tentu menjadi pemikiran bersama. Bahwa jiwa kedisplinan kita perlahan kendor. Melalui permainan somprengan. salah satunya bisa digunakan sebagai alat untuk melahirkan ulang jiwa disiplin dalam kehidupan sehari-hari.

Melalui uraian paragraf sebelumnya, menegaskan bahwa keberadaan permainan somprengan telah membawa seperangkat pengetahuan. Di dalamnya mengandung nilai-nilai penting, berharga untuk dijadikan bekal dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Kita (khususnya remaja) perlu menggali, memahami, sekaligus memaknai permainan ini sebagai sebuah warisan berharga. Artinya permainan somprengan hadir bukan tanpa dasar, ada landasan pengetahuan yang hendak disampaikan leluhur kita dalam menanamkan sebuah nilai kepada generasinya. Untuk itu, jika boleh jujur kehadirannya membawa manfaat besar. Sebagai media pembelajaran, warisan bermakna, juga sekolah yang menyenangkan.

Jika berkaca pada realitas tentu sangat disayangkan, keberadaan permainan ini perlahan tereduksi jaman. Dan hal itu juga berimbas pada nilai yang ada di dalamnya. Tidak tersampaikan pada anak-anak (pemain). Meskipun lahir banyak permainan-permainan modern, namun jika ditimbang nilai manfaatnya masih lebih berat permainan tradisional. Sebab begitu kompleks mengajarkan beragam ilmu hidup. Kebanyakan permainan modern hanya mengunggulkan fantasi semata dan mengesampingkan makna di dalamnya. Sehingga prakteknya dalam kehidupan anak-anak era modern minim pemahaman mengenai nilai-nilai sosial, kedisiplinan, seportifitas, menghargai orang lain dan sebagainnya. Juga lahir idialis-idialis yang kuat, tanpa mempertimbangkan yang lain. Keadaan seperti inilah peran permainan tradisional masih sangat relevan dalam menumbuhkan kembali nilai-nilai kemanusiaan dalam dunia anak-anak. Sehingga efeknya baik dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk itu di akir, perlu memunculkan gerakan yang arahnya menyelamatkan, sekaligus menyadarkan. Boleh kita bernostalgia dengan permainan-permainan modern. Tetapi yang perlu diingat kita tidak boleh melupakan permainan sendiri. Agar nilai yang terkadung di dalam permainan tradisional menguap sejalan perubahan jaman. []

***

Permainan Gembungan

(Nilai kesenangan atau kegembiraan, nilai kebersamaan dan nilai perjuangan)

Dok. Gembungan

Membahas permainan *gembungan*, sontak saya teringat jauh beberapa tahun ke belakang. Saat masih duduk di bangku Sekolah Dasar (SD). Permainan ini seakan menjadi permainan wajib. Terlebih saat-saat jam istirahat atau saat sore hari ketika sedang berkumpul dengan teman-teman. Bagi anak desa sore hari merupakan momen yang sangat menyenangkan untuk berkumpul dan bermain. Permainan ini biasannya dimainkan di tanah perkebunan yang tidak ditanami atau di lapnagan desa. Sambil *angon* (mengembala) kambing atau setelah mencari rumput. Biasannya anak-anak langsung berkumpul di tempat khusus, yang sebelumnya sudah disepakati bersama sebagai tempat berkumpul. Tanpa harus dipanggil satu persatu, anak-anak akan dengan sendirinya berkumpul di tempat tersebut.

Permainan *gembungan* sangat mudah dimainkan dan tidak memperlukan peralatan yang mahal. Hanya membutuhkan bola, permainan ini sudah bisa dimainkan. Bola yang digunakan pun tidak

harus bola yang harganya mahal. Bisa bola babut (bola kasti), bola dari anyaman daun kelapa, atau bahkan bola plastik dibuat dari plastik-plastik bekas kemudian diikat melingkar menyerupai bola. Gembungan biasannya dilakukan minimal oleh empat orang dan maksimal tidak terbatas. Tinggal menyesuaikan tempat bermain.

Adapun cara bermainnya cukup mudah, yakni: (a) pemain berkumpul bersama melakukan *hom pim pa* untuk menentukan satu pemain sebagai pelempar (*penggembung)*, (b) setelah ditemukan satu pemain, sebelum permanan dimulai, pemain terlebih dahulu berkumpul membentuk lingkaran (bersiap untuk lari), (c) salah satu pemain menghitung (1-3), kemudian secepat mungkin pemain lari untuk menghindari lemparan bola dari pemain *penggembung*, (d) pemain yang bertugas sebagai *penggembung* berusaha mengejar pemain yang lain untuk melemparinya dengan bola, (e) pemain yang terkena bola secara otomatis berganti peran menjadi pemain penggembung dan mengejar teman yang lainnya, (f) begitu seterusnya sampai permainan benar-benar selesai.

Melihat dari cara bermainnya permainan ini merupakan salah satu permainan fisik. Sebab menuntut pemain untuk berlarian mengejar temannya ke sana ke mari. Namun, meskipun begitu tidak memabatasi anak-anak untuk memainkannya, justru sekaligus sebagai media fantasi. Melihat secara keseluruhan dari permainan ini. Jika dipahami betul di balik permainan ini mengandung nilai-nilai postif yang dapat diambil pemain sebagai pembelajaran dalam dirinya. Nilai-nilai tersebut diantaranya: (1) nilai kesenangan atau kegembiraan, (2) nilai kebersamaan, dan (3) nilai perjuangan.

Pertama, mengenai nilai kesenagan atau kegembiraan, dalam permainan yang terbilang sederhana ini terlihat ketika para pemain (anak-anak) bisa menikmati permainan ini saat jam istirahat (di sekolah) atau ketika sore hari setelah mencari rumput. Permainan *gembungan* ini bisa membuat anak-anak tidak merasa kesepian. Mereka bisa membaur dalam permainan yang menyenangkan dan menggembirakan. Bahkan mereka tidak mempedulikan lelah setelah *angon* atau mencari rumput. Nilai kesenangan pengaruhnya terhadap diri, terlebih dalam perkembangan psikologi anak. Melalui permainan *gembungan* anak

bisa melepaskan diri, artinya kejenuhan, tekanan, dan masalah yang membelit dalam diri bisa dieksplorkan dalam kegembiraan bermain. Dengan adannya sebuah permainan anak juga memiliki cara tersendiri dalam menikmati hidup. Tidak memaksakan diri untuk memiliki sesuatu yang lebih hanya untuk melampiaskan kesenangannya.

Kedua, nilai kebersamaan, dalam permainan *gembungann* juga mengajarkan nilai kebersamaan kepada para pemainnya. Nilai ini dapat bersama lihat ketika para pemain melupakan perbedaan. Artinya mereka tidak mempermasalahan keyakinan, idioogi, status sosial, ras dan lainnya antara satu dengan yang lainnya. Mereka bersama-sama membangun sebuah permainan yang menarik. Tanpa kebersamaan, permainan *gembungan* akan sulit untuk dimainkan. Sikap inilah yang kemudian dalam permainan *gembungan* secara tidak langsung mengajarkan nilai kebersamaan, yang hakikatnya bagian penting dalam kehidupan sehari-hari. Melalui nilai demikian anak-anak akan terbiasa hidup dengan perbedaan-perbedaan yang muncul dalam kehidupan sehari-hari.

Roh nilai kebersamaan penting dalam usaha membangun, mempertahankan, serta membuat kehidupan menjadi lebi baik. Terlebih dalam situasi demokrasi, kebersamaan seakan menjadi tali yang mengikat, menyimpul dan menyatukan menjadi satu. Tanpa kebersamaan, kehidupan ini akan terombang ambing dengan perdebatan, pelecehan serta perkelahiann atas nama perbedaan. Tentu, nilai kebersamaan dalam permainan ini penting untuk dipetik, dan dimaknai mendalam agar rohnya dapat hidup dalam aktivitas kehidupan sehari-hari.

Ketiga, adalah nilai perjungan, nilai ini yang tidak kalah penting dari nilai-nilai sebelumnya. Jika nilai kebersamaan orientasinya menyatukan perbedaan, nilai perjuangan lebih kepada semangat gerak yang mengisi sebuah kebersamaan. Dalam permainan *gembungan* dapat bersama lihat ketika anak-anak berlarian ke sana ke mari mengejar temannya agar bias *menggembung* (melempar bola). Tidak sekali langsung berhasil *menggembung,* melainkan berkali-kali. Namun, pemain biasannya tidak patah semangat mengejar dan berusaha agar berhasil *menggembung*. Usaha demikian yang perlahan telah menanamkan sikap juang. Berusaha

tanpa henti untuk mendapatkan apa yang diinginkannya. Meskipun sederhana—hanya permainan—namun geraknya sangat bermakna, nilai yang terselip di dalamnya penting dijadikan bekal dalam menjalani aktivitas kehidupan sehari-hari.

Nilai-nilai yang terdapat di dalam permainan ini semakin menguatkan bahwa peran permainan tradisional tidak melulu sederhana sebagai barang *kuno*. Di mana keberadaannya dikesampingkan, bahka dimusiumkan karen usia. Tidak relevan jika diterapkan dalam kehidupan modern saat ini. Namu melalui penjelasan di paragraf sebelumnya membuka persepsi *kuno* menjadi berharga. Artinya permainan tradisional masih sangat relevan jika diterapkan di era sekarang. Sebab nilai dan manfaat yang diajarkan di dalamnya begitu mendalam. Bisa menjadi bekal ilmu bagi pemainnya dalam menjalani kehidupan sehari-hari, menjadi sekolah yang menyenangkan serta menjadi ruang eksplorasi yang positif.

Di akhir, setelah mengetahui begitu kompleksnya nilai yang tersemat di dalam permainan ini. Tentu yang diharapkan adalah memunculkan gerak positif, yang arahnya penyelamatan. Menyelamatkan keberadaan permainan ini agar tidak menguap sejalan perkembangan jaman yang semakin besar. Terlebih menyelamatkan nilai yang terkandung di dalamnya. Menjaga permainan tradisional sama halnya menjaga warisan leluhur. []

***

Permainan Bola Voly Tertutup

(Nilai kreativitas, nilai perjuangan, nilai kebersamaan dan nilai seportivitas)

Dok. Bola Voly Tertutup

Permainan *bola voly* tertutup merupakan salah satu permainan tradisioal yang cara bermainnya tidak jauh berbeda dengan *bola voly* pada umumnya. Hanya saja yang membedakan *net* (jaring) yang digunakan tidak lagi menggunakan jaring seperti biasannya, tetapi menggunakan kain gelap/layar. Kain/layar dibentang berdiri di tengah-tengah. Kalau jaring biasannya dibentang sekita 50 cm, namun dalam permainan ini *net* dibentang sampai menyentuh tanah. Kurang lebih 100-120cm. Sehingga para pemain tidak bisa melihat kubu lawannya. Permainan ini sering dimainkan dalam *event* tertentu, seperti perayaan hari kemerdekaan 17 Agustus atau perayaan hari-hari penting lainnya. Tidak ada sejarah pasti yang melatar belakangi munculnya permainan ini, hanya saja banyak yang menganggap permainan *bola voly* tertutup ini kembangan dari permainan *bola voly* pada umumnya.

Tujuan menggunakan *net* tertutup salah satunya membuat agar permainan lebih seru, sekaligus permainan terasa lebih sulit. Karena jika

dibandingkan dengan permainan *bola voly* pada umumnya. Permainan ini memiliki tingkat kesulitan yang lebih. Sebab, jika pada *bola voly* umumnya masing-masing kubu bisa melihat ke mana arah bola yang akan dilesatkan oleh pemain lawan. Namun, dalam permainan yang satu ini tidak bisa, karena tertutup kain yang membentang diantara kubu. Para pemain dituntut lebih siap dan sigap mengantisipasi bola lawan yang datang secara tiba-tiba. Bahkan tidak jarang pemain sampai terkena kepala, karena terlalu cepat datangnya bola dan tidak bisa diimbangi dengan kesigapan. Ini salah satunya yang paling menarik dalam permainan ini.

Namun, di sisi lain jika kita pahami bersama, bentuk kreativitas ini memiliki makna folosofi yang mendalam. Bukan sekadar permainan fantasi biasa, yang bisa membuat penontonnya tertawa. Permainan di momen kemerdekaan misalnya, memiliki maksud tertentu. Bahwa dengan permainan yang sulit ini para pemain (khususnya) dan umumnya para penonton dapat memetik ulang roh juang di momen yang berharga itu. Sekaligus mengenang jiwa para pejuang negeri kita. Melalui permaian *bola voly* tertutup inilah masyarakat merasakan sesuatu yang sulit, perjuangan yang lebih dibandingkan dengan *bola boly* pada umumnya. Meskipun perjuangan tersebut belum ada apa-apannya jika dibandingkan dengan perjuangan para pahlawan kita. Namun, paling tidak ingatan kembali pada jiwa nasionalis para pahlawan kita. Dengan begitu, jiwa nasionalis perlahan akan terpupuk.

Makna folosofi ini sekaligus menyampaikan pesan moral kepada masyarakat bahwa hidup tidak semudah yang kita bayangakan. Butuh perjuangan, butuh kerja keras dan butuh semangat yang tinggi. Bahkan permainan yang tergolong sederhana ini juga menyimpan nilai positif di dalamnya. Terutama mengenai nilai perjuangan, yang dalam permainan ini jelas diajarkan untuk mengenang para pejuang yang sudah mati-matian menjujung kemerdekaan.

Nilai perjuangan dalam kehidupan sehari-hari merupakan salah satu yang penting untuk dipupuk, agar bisa tumbuh subur. Sebab nilai ini orientasinya mengarah pada sebuah perubahan. Tanpa perjuangan, sulit rasannya kita akan mendapatkan sesuatu yang diharapkan. Misalkan saja seorang anak yang berkeinginan menjadi dokter, namun

jika keinginan itu tidak dibarengi dengan gerak juang maka sulit rasannya keinginan tersebut tercapai dengan sempurna. Selain itu nilai ini juga sebagai perwujudan akan manusia secara utuh, artinya menusia hidup sudah layaknya memiliki gerak juang. Barangkali kita bisa belajar dari salah satu pitutur Jawa "*golekono rekasamu, mongko bakal temu penaknu",* yang secara umum telah mentaskihkan jiwa juang menjadi sesuatu yang wajib (harus) dilaksanakan dalam mencapai kebahagiaan. Kata "*reakasamu",* tidak lain menjuru pada gerak juang tersebut, untuk mendapatkan "*penakmu",* maujud kebahagiaan dalam kehidupan.

Selain itu nilai yang tidak kalah penting dalam permainan ini adalah munculnya kebersamaan. Tidak jarang masyarakat yang berlainan latar belakang (agama, sosial, ekonomi, dan yang lain) ikut bersama-sama membaur dalam permainan. Mereka seakan merasakan momen kebersamaan yang indah. Kebersamaan inilah bagian dari jiwa nasionalis kita terhadap negara. Sebab nilai ini menjadi bagian yang terpenting dalam memersatukan perbedaan. Tanpa sebuah kebersamaan sulit rasannya negara ini bisa bersatu dan merdeka seperti sekarang. Makna kebersamaan seperti roh di negeri ini, yang menyatukan beragam ras, golongan, bahasa, idiologi kebudayaan dan lainnya menjadi satu, dan melahirkan kekuatan besar dalam proses perubahan negeri ini.

Melalui permainan sederhana inilah, kita bisa belajar memaknai kebersamaan. Perbedaan status sosial, agama, ras, golongan dan lainnya tidak berlaku pada momen itu. Cukup kebersamaan perayaan yang menyenangkan. Kita bisa tertawa bersama, bersorak bersama, bahkan bercengkrama bersama.

Kemudian nilai seportifitas, dalam permainan ini sangat dijujung demi menciptakan permainan yang menarik. Meskipun tidak jarang kepalannya terkena hantaman bola, namun mereka tetap tertawa. Tidak akan lahir dendam yang berkelanjutan. Ini salah satu seportifitas penting dalam permainan bola voly tertutup, yang perlahan mengajarkan sikap menerima terhadap aturan main yang ada untuk menciptakan permainan yang menarik.

Di akhir, melalui penjelasan dan menjabaran analisis di atas sekaligus memperlihatkan bahwa permainan ini juga sangat erat menanamkan nilai kerja sama tim. Satu dengan yang lainnya bekerjasama mengolah

bola agar tidak bisa di tangkis lawan. Begitu juga ketika membendung gempuran lawan. Satu dengan yang lainnya selalu bekerjasama untuk menghasilkan sesuatu yang baik. Sikap kerja sama ini penting dimaknai lebih dalam dan diterapkan dalam berkehidupan. Kerja sama dalam kehidupan ini penting untuk dibangun, sebab pengaruhnya begitu kuat. Sebagai pengikat persatuan, menegaskan hakikat manusia yang bersinambungan dengan yang lain, serta mempermudah tugas kehidupan.

Nilai filosofis dalam permainan bola voly tertutup ini tentu tidak bisa dipandang sebelah mata. Penjelasan mengenai nilai-nilai yang terkandung di dalamnya tersebut tentu semakin menguatkan bahwa permainan ini masih sangat relevan dijadikan bekal pelajaran berharga dalam menjalani aktivitas kehidupan. Manfaatnya begitu kompleks. Alat pemersatu, media fantasi yang mendidik, sekolah yang meyenangkan, serta sebagai media olahraga.

Bagi generasi muda khususnya, penting untuk lebih menggali, memahami serta memaknai nilai-nilai yang tersemat dalam permainan ini. Agar pesan nilai yang terkandung di dalamnya dapat tersampaikan dengan baik. Sehingga dapat dipahami oleh semua orang. Nilai-nilai yang muncul membawa pengaruh luar biasa. Terutama dalam memaknai nilai nasionalisme. Untuk itu semoga keberadaan permainan ini tidak habis menguap digerus gelombang jaman yang semakin meninggi. []

***

Permainan Enthek

(Nilai kecerdasan, nilai kedisiplinan, nilai kebersamaan, nilai pengetahuan nilai tolerasi dan nilai tanggung jawab)

Dok. Enthek

Enthek merupakan salah satu permainan tradisional Jawa yang sangat populer dan digemari oleh anak-anak pada masanya. Di beberapa daerah ada yang menyebut permainan ini dengan nama *patok lele,* ada juga *slentingan.* Permainan ini tergolong permainan yang menantang, sebab ada resiko besar saat memainkannya. *Enthek* biasannya dimainkan oleh dua atau lebih tim, maksimal empat tim agar permainan lebih menarik. Setiap tim maksimal berjumlah empat orang, sebab jika terlalu banyak, permainan akan menjadi sangat menjenuhkan.

Alat yang digunakan dalam permainan ini terbilang sangat praktis, hanya satu buah bambu panjang dan satu buah bambu pendek, serta lubang di tanah atau dua batu bata sebagai alternatif lain. Kayu yang panjang berukuran lebih kurang 50 cm, sedangkan satunya, yang pendek berukuran lebih kurang 20 cm. Selain menggunakan bambu alternatif lain bisa menggunakan kayu sono/kayu jati/kayu apapun yang lurus dan kuat.

Adapun langkah-langkah bermain dari permainan *enthek* ini adalah sebagai berikut: (1) pemain terlebih dahulu membuat lubang di tanah berbentuk persegi panjang atau juga bisa menggunakan dua batu bata sebagai alternatif lain, (2) pemain membentuk kelompok, (3) perwakilan kelompok *suit*, untuk menentukan tim mana yang bermain duluan, (4) tim yang kalah bertugas sebagai penangkap, (5) permainan dimulai dengan *cuthatan,* yaitu meletakkan bambu pendek di atas lubang dengan posisi horizontal. Kemudian di lempar dengan menggunakan bambu panjang, (6) tim yang kalah berusaha menangkap bambu pendek yang dilempar. Jika di tangkap dengan dua tangan maka poin yang di dapat 15 poin. Jika dengan tangan kanan mendapatkan 20 poin, sedangkan tangan kiri maka pon yang akan di dapatkan 25 poin, (7) jika kelompok penangkap tidak bisa menangkap bambu kecil. Maka poin untuk tim pelempar. Poin dihitung jengkal kayu panjang dari letak di mana kayu kecil jatuh ke arah lubang, (8) kemudian, jika tahap *cuthat* berhasil, dilanjutkan tahap *tutukan* (pukulan). Bambu yang pendek di taruh di dalam lubang dengan posisi berdiri miring. Kemudian di pukul ujung atasnya sehingga membuat berputar di udara. Ketika di udara mambu pendek dipukul ulang ke arah kelompok penangkap. Kelompok penangkap tugasnya sama berusaha menangkap bambu kecil yang dilempar.

(9). Setelah *tutukan*, dilanjutkan tahap *senthingan,* yaitu dengan memegang mambu pendek di tangan kiri/kanan (bebas tergantung selera pemain). Kemudian di pukul ke arah penangkap. Tahap ini dapat dilakukan jika tahap-tahap sebelumnya berhasil, (10) tahap terakhir yaitu *enthek,* tahap ini dilakukan dengan menaruh bambu pendek di atas bambu panjang, kemudian di lempar ke atas. Ketika di udara kayu kecil dipukul ke arah penangkap. Sistem poin sama dengan tahap sebelumnya, (11) bagi kelompok penangkap permainan dinyatakan gagal ketika bambu pendek tidak berhasil di tangkap. Sedangkan bagi kelompok pelempar adalah ketika kayu kecil yang dilempar berhasil ditangkap oleh kelompok penangkap (12) pemain yang kalah, diukur dengan jumlah poin.

Permainan *enthek* ini dapat dilakukan oleh kaum laki-laki ataupun perempuan. Namun kebanyakan permainan ini digemari oleh kaum

laki-laki. Karena menantang, perempuan cenderung takut memainkan permainan yang satu ini. Selain sebagai sebuah kesenangan, permainan *enthek* juga menjadi media pembelajaran serta melatih mental anak. Di dalam permainan yang satu ini mengandung nilai positif yang dapat dipetik manfaatnya sebagai bekal kehidupan sehari-hari, diantaranya: (a) untuk melatih anak berfikir cepat, misal dalam menangkap kayu kecil yang dilempar begitu cepatnya, (b) menjunjung kedisiplinan, antara tim satu dan tim lainnya dalam melakukan tahap-tahap bermain dan aturan yang sudah disepakati bersama, (c) juga berfungsi dalam mengembangkan kerjasama tim dengan baik, (d) dan menjunjung rasa toleransi antara satu dengan yang lainnya.

Selain itu, permainan yang praktis dilakukan dengan alat seadannya ini juga demikian bermanfaat dalam mengembangkan nilai-nilai kemanusiaan dalam diri pemain (anak-anak). Jika dibandingkan dengan permainan modern. Permainan *enthek* ini lebih kompleks dalam perkembangan diri anak. *Pertama,* dalam hal pendidikan. Permaian ini membuat anak bisa belajar banyak, mulai pendidikan sosial, matematika, olahraga, dan lainnya. Dalam hal sosial, anak bisa berkomunikasi dengan baik antara teman satu dengan yang lainnya juga membangun *keakuran* untuk mencipkatakan tim yang solid. Kemudian nilai pendidikan matematika, anak bisa belajar menghitung, menambah, bahkan mengalikan. Hal ini dapat dilihat ketika tim mendapatkan poin, ia harus menghitung poin itu, kemudian jika mendapatkan poin lagi ia akan menambah atau bahkan diakhir ia akan mengalikan berapa poin yang didapatkan dalam permainan.

Selain sosial dan matematika, *entek* juga mengajari mengenai olahraga (seportivitas), anak harus berlari mengejar kayu yang hendak ditangkap dengan cepat dan sigap. Tidak itu saja mereka juga harus kuat-kuat memukul kayu ke arah lawan agar bisa terbang dengan kencang. Proses tersebut berjalan dengan aturan main yang ada, sikap patuh dengan aturan main merupakan sikap seportivitas yang penting dimunculkan dalam permainan ini. Sebab dengan seportivitas inilah maka permainan akan berjalan dengan baik, begitu juga dengan penanaman sebuah nilai, sikap seportivitas membawa pengaruh baik terhadap perkembangan jiwa anak untuk sportif dalam berkehidupan.

Sebab kehidupan serupa permainan yang memiliki aturan-aturan main. Agar terjalin sebuah kehidupan yang tertata dengan baik. Tidak merugikan pemain lain. Selain mengandung gerak aktif yang memungkinkan menghidupkan kembali otot-otot diri. Permainan *enthek* juga menghidupkan sikap-sikap kita yang kirannya belum tumbuh sebuah pemahaman yang kuat.

Kedua, dalam permainan *enthek* menjunjung sebuah kerjasama yang kuat. Kerja sama yang baik sangat berpengaruh terhadap hasil yang didapat dalam permainan. Melalui kerja sama yang baik antar satu dengan yang lainnya maka, permainan ini akan berjalan dengan aturan yang sudah disepakati bersama. Melalui hal inilah, anak-anak dapat belajar banyak menganai nilai kerjasama. Kerjasama dalam kehidupan sehari-hari penting untuk menciptakan kehidupan masyarakat yang baik, damai, dan sejahtera.

Ketiga, penghargaan kepada orang lain. Artinya permainan sederhana ini juga mengajarkan bagaimana kita bisa menghargai orang lain. Entah dari statusnya, keyakinannya, idiologinya maupun yang lainnya. Lebih tepatnya mengarah pada ajaran toleransi. Nilai ini dalam permainan *enthek* dapat bersama lihat ketika pemain bisa bermain bersama tanpa membeda-bedakan antara satu dengan yang lain. Tidak memperhitungkan status sosial, ekonomi, agama, keyakinan, ras, budaya dan lainnya. Bahkan ketika permainan berlangsung seakan mereka telah melupakan perbedaan-perbedaan itu. Mereka membaur bersama tanpa ada batasan-batasan yang menghalanginya. Mereka secara tidak langsung belajar menghargai perbedaan-perbedaan. Kemudian disatukan menjadi kebersamaan yang menyenangkan. Sikap demikian sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, terlebih kita (manusia) hidup sebagai makhluk sosial.

Nilai toleransi menjadi satu dari sekian komponen sosial yang penting untuk diaplikasikan dalam kehidupan. Sebab dengan nilai ini kita bisa belajar banyak mengenai perbedaan sekaligus memaknai perbedaan sebagai hal yang bermanfaat besar. Kita bisa saling tukar pemahaman dari perbedaan tersebut, yang memungkinkan malah bisa menambah wawasan pengetahuan dalam diri kita. Awalnya belum tau budaya A, setelah berkumpul bersama serta membangun komunikasi

yang baik kita bisa tau mengenai budaya A dari temannya. Begitu seterusnya dalam perbedaan yang lain.

Keempat, adalah tanggung jawab, yakni sikap kesadaran atas tingkah lakunnya. Keberadaan nilai ini dalam permainan *enthek* menjadi bagian yang sangat penting dalam menyumbang pelajaran berharga terhadap para pemainnya. Nilai tanggung jawab dalam praktiknya mengajarkan anak untuk sadar atas apa yang dilakukan dalam kehidupannya. Permainan ini misalnya dapat dilihat ketika seseorang (tim) bertanggung jawab atas konsekuensi kekalahannya dan harus mau melakukan hukuman yang sudah disepakati sejak awal. Selain itu, setiap anak bertanggung jawab melakukan permainan yang baik atas kelompoknya agar mampu mendapatkan poin yang baik.

Nilai-nilai positif di dalam permainan ini penting untuk digelorakan ulang di ranah dunia permainan anak. Selain untuk membuat mempertahankan permainan ini, juga mempertahankan nilai-nilai yang ada di dalamnya. Dengan begitu, anak bisa bermain sambil belajar. Sebab dalam realitasnya permainan modern banyak yang mengesampingkan nilai di dalamnya. Mayoritas menunggulkan fantasi semata, dan dampaknya tidak sedikit menjuru pada arah negatif. Anak cendung individualis, tidak mudah bergaul denga orang lain, serta ilmu sosialnya cenderung rendah.

Di akhir, melalui penjabaran di paragraf sebelumnya diharapkan memunculkan kesadaran. Boleh menikmati permainan modern, tetapi jangan sampai permainannya sediri ditenggelamkan. Khusunya bagi anak-anak dan remaja, dan sentralnya orang tua dan sekolah. Perlu berkesinambungan dalam usaha memaknai permainan ini pada anak generasinya. Agar semua bisa memahami pesan penting yang hendak disampaikan dalam permainan sederhana ini. []

***

Permainan Dakon

(Nilai kejujur, nilai ketrampilan, nilai toleransi, dan nilai kebersamaan)

Dok. Dakon

Siapa yang tidak kenal dengan permainan unik satu ini?. Permainan dakon merupakan salah satu permainan tradisional yang kehadirannya sangat memasar. Hampir semua masyarakat Jawa telah mengenal permainan ini, khusunya kaum perempuan. Permaian ringan dan sederhana mayoritas dimainkan oleh kaum perempuan. Namun, tidak memungkiri kaum laki-laki pun bisa memainkannya. Permainan dakon, bahkan sudah meluas secara nasional. Hanya saja masing-masing tempat memiliki nama atau istilah berbeda-beda. Ada yang menyebut *congklak*, *bantumi* atau juga *mancala*. Mengenai asal muasalnya, banyak yang menganggap berasal dari Jawa. Walaupun permainan ini banyak ditemukan di daerah lain.

Di negara lain, Malaysia misalnya. Permainan dakon lebih dikenal dengan sebutan *congklak* dan istilah ini juga dikenal oleh masyarakat Sumatera. Di Jawa, permainan ini lebih dikenal dengan nama lain *dhakon* atau *dhakonan*. Sedangkan di Lampung permainan ini lebih

dikenal dengan nama *dentuman lamban*. Di Sulawesi dikenal dengan nama *mokaota, manggalenceng, anggalacang* dan *noggarata*.

Alat-alat yang dibutuhkan dalam permainan ini terbilang sederhana, pemain bisa memanfaatkan benda-benda yang ada disekitarnya. Adapun peralatan yang dibutuhkan dalam permainan ini, diantaranya: (1) lubang kecik (umumnya jumlah lubang keseluruhan adalah 16 yang dibagi menjadi 7 lubang kecil dan 2 lubang tujuan), lubang ini biasannya bisa dibuat sendiri di tanah atau menggunakan alat kayu/plastic, (2) alat dakon (bisa berupa kerikil, buah *benguk,* biji jagung, atau isi sawo) untuk mengisi lubang. Biasannya anak-anak lebih memilih kerikil sebagai isi, karena mudah dicari dan tidak harus membeli. Permainan ini memerlukan dua orang pemain saja. Jika saat berkumpul lebih dari dua, maka yang lain membuat dakon sendiri, sehingga ada beberapa permainan dakon saat berkumpul, (3) masing-masing lubang diisi dengan kerikil (dakonnya), umumnya berjumlah tujuh biji dakon.

Cara memainkannya pun terbilang mudah. Bahkan semua kalangan bisa memainkannya. Bagi pemain awam, cukup melihat sebentar dijamin akan cepat tau bagaimana cara memainkannya. Permainan dimulai dengan suit. Siapa yang menang dia memulai menjalankan dakon terlebih dahulu. Pemain memulai dengan memilih salah satu lubang yang dikehendaki. Pemain mengambil dakon dan di taruh satu-satu ke lubang lainnya sampai habis. Jika dakon terakhir masuk dalam lubang yang berisi, maka pemain melanjutkan putaran lagi dengan mengambil isi dakon dan di putar sampai berhenti dakon terakhir berada di lubang yang tidak ada isinya. Sehingga pemain tidak bisa mengisi lubang yang lainnya. Jika sudah demikian maka ganti dengan pemain lain yang memainkannya. Begitu seterusnya sampai dakon dalam lubang sudah habis semua. Pemain yang dinyatakan menang diukur dari dakon yang berada di lubang tujuan atau dalam bahasa Jawannya lubang *celengan* (tabungan). *Celengan* yang berisi banyak dia yang dianggap menang.

Jika melihat sekilas permainan ini memang terkesan sangat sederhana. Tetapi jika dilihat dengan seksama, permainan dakon ini mengandung makna filosofi yang penting untuk dipahami. Makna pertama bisa dilihat dari jumlah lubangnya yang berjumlah tujuh. Juga biji dakon yang mengisi lubang juga berjumlah tujuh. Hal ini beberapa

tokoh menganggap mengisyaratkan pada sejumlah hari dalam satu minggu. Begitu juga dalam proses pengambilan dakon dan di taruh satu persatu di lubang lainnya. Memberikan maksud tertentu mengenai kehidupan yang jujur dan adil.

Sebab pemain dituntut untuk mengisi lubang hanya satu dakon, tidak boleh lebih. Proses ini menyimbulkan akan keidupan adil. Sebab keadilan itu penting untuk menyeimbangkan satu dengan yang lainnya. Kita harus mengisi kehidupan ini seperti meletakkan dakon satu persatu ke dalam lubang. Proses ini mengajarkan hidup perlu dibangun satu demi satu (sabar) dengan sikap kejujuran. melalui kesabaran dan kejujuran itulah yang akan menuai hasil yang baik, dalam permainan ini dimetaforan dengan lubang tujuan/celengan.

Meskipun hanya memasukkan dakon ke dalam lubang, namun permainan ini juga memiliki strategi main. Artinya pemain tidak sekadar mengambil dakon dan memasukkannya satu persatu ke dalam lubang. Sebab jika main comot dimungkinkan intensitas memutar dakon akan cepat berhenti, hal itu yang kemudian berpengaruh pada *celengan*. Semakin sedikit kita memutar dakon, semakin sedikit pula isi celengan kita.

Proses sederhana itu, jika kita kaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Dapat dimaknai dengan mendalam. Proses tersebut dapat dimaknai sebagai sikap kehidupan. Meskipun bersaing, namun sudah sewajibnya kita bersaing dengan kejujuran dan cara main yang seportif. Jujur sesungguhnya serupa kunci yang akan membukakan pintu-pintu kesuksesan lainnya. Sebab tanpa sebuah kejujuran, seseorang mustahil dapat berkembang, artinya tidak ada lagi yang mempercayainnya.

Kehadiran permainan ini membawa peran positif dalam kehidupan. Selain sebagai media fantasi, bersenang-senang, tetapi juga menjadi media edukasi. Sebab di dalam permainan yang sebagian orang mengatakan *"kuno"* ini mengandung seperangkat nilai-nilai positif, yang dapat digunakan sebagai bekal dalam menjalani aktivitas kehidupan.

Nilai-nilai positif yang dimaksudkan adalah, sebagai berikut: (1) nilai kejujuran, (2) nilai ketrampilan, (3) nilai toleransi, dan (4) nilai kebersamaan. Nilai-nilai ini yang kemudian secara tidak sadar telah dipelajari oleh para pemain (anak-anak) dalam kegembiraan

mereka. Misal mengenai nilai kejujuran, anak-anak bisa belajar ketika memasukkan biji dakon ke dalam lubang. Mereka memasukannya satu persatu, tidak boleh lebih. Jika ia meletakkan dua atau tiga biji dakon ke dalam satu lubang bisa jadi mematikan lagkahnya untuk terus mengisi lubang tujuan. Namun, jika dimasukkan satu-satu, langkah permainan akan berjalan lama dan lubang tujuan akan terus terisi. Begitu penanaman jujur dalam permainan ini lebih pada proses ikhlas dan kejujuran untuk sesuatu hal yang baik di kemudian hari. Sebab, dalam kehidupan sosial, nilai kejujuran wajib diemban baik dalam diri seseorang. Sebab fungsinya lebih kompleks mewakili diri dalam ukuran baik dalam kehidupan bersama. Tanpa kejujuran yang baik, itu artinya kita telah menaruhkan diri pada posisi terendah.

Kedua, nilai keterampilan, dalam permainan dakon dapat dilihat ketika pemain membuat trik-trik tertentu untuk menyelesaikan permainan dengan lubang tujuannya bisa terisi banyak. Trik-trik ini yang perlahan-lahan bisa menanamkan nilai terampil dalam menyelesaikan suatu masalah. Hakikat terampil sendiri adalah cekatan dalam meneyelesaikan tugas (permasalahan). Mengingat kehidupan saat ini, yang begitu pelik dengan berbagai permasalahan. Untuk itu pembelajaran terampil dalam permainan dakon memiliki peran yang sangat stratgis dalam menyikapi permasalahan yang setiap saat muncul. Sebab mau tidak mau kita harus melawan jangan sampai menghidari setiap permasalahan yang muncul Hal itu yang justru akan berdampak negatif bagi diri sendiri. Nilai ini tidak kalah penting dengan nilai sebelumnya, praktiknya nilai ini mengarah pada proses pertahanan, yakni mempertahankan kehidupan. Dengan sebuah ketrampilan seseorang bisa memanfaatkan sela-sela kecil untuk dikreasikan agar memiliki nilai guna bagi diri sendiri dan orang lain.

Selanjutnya adalah nilai kebersamaan. Melihat dari cara bermainnya yang tidak bisa dilakukan sendirian dan membutuhkan orang lain, tentu erat kaitannya dengan sikap bersama. Meskipun cara bermainnya individual (tidak berkelompok). Kebersamaan itu lahir ketika dua anak yang berbeda latar belakang, sosial, ekonomi, agama, pemikiran bahkan idiologi itu saling mengerti satu sama lainnya. Saling menyatukan pendapat, saling mengkomunikasikan sesuatu, saling bekerja sama

untuk mewujudkan satu pemahaman yang baik, yakni aturan main dakon yang asik.

Sikap kebersamaan ini yang selanjutnya tidak kalah penting manfaatnya dalam kehidupan mereka. Mengingat kehidupan sosial kita yang terlahir dari berbagai adat, keyakinan, sosial, keyakinan, juga idiologi ini perlu adannya rasa kebersamaan untuk menjunjung jiwa *khebinekaan* yang sejati. Nilai kebersamaan juga sebagai komposisi yang melengkapi kodrat manusia sebagai makhluk sosial. Kebersamaan menjadi kunci, dalam membangun kehidupan sosial yang baik. Kita tidak bisa hidup tanpa orang lain, begitu sebaliknya orang lain tidak bisa hidup tanpa kita. Sebuah simbiosis mutualisme kehidupan yang menarik untuk diterapkan dalam aktivitas keseharian.

Nilai filosofis yang terdapat dalam permainan ini begitu penting untuk dijamah, dirasakan, dihayati, dan dimaknai agar keberadaannya tidak kering. Maksudnya hanya dinikmati sebagai bahan fantasi. Dan abai, bahkan tidak tau kalau sebenarnya permainan ini serupa lumbung ilmu. Ada beragam ilmu yang dapat dipetik dari dalamnya. Seperti kalimat sebelumnya, begitu jelas diuraikan nilai positif dari rahim permainan ini. Hal tersebut menegaskan bahwa permainan dakon memiliki manfaat luar biasa dalam kehidupan sehari-hari. Pertama, permainan ini bisa digunakan sebagai medium belajar yang menarik, menjadi penyeimbang kehidupan, warisan leluhur yang didalamnya mengandung pesan moral yang berharga, serta dapat dijadikan proses penanaman ilmu sosial yang menyenangkan.

Di akhir, melihat begitu kompleksnya nilai-nilai yang terkandung di dalam permainan dakon. Jika semua mampu memaknainnya dengan baik, maka akan lahir orok generasi baik pula. Sebab nilai-nilai yang hidup di dalamnya, begitu penting untuk diserap maknanya. Terlebih bagi para generasi, perlu menggali lebih dalam nilai yang ada dalam permainan ini, agar dapat dipahami oleh semua orang. Mereka akan memiliki jiwa jujur, keadilan, ketrampilan dan kebersamaan. Sebab meskipun permainan sederhana tetapi rohnya sangat luar biasa, barangkali kita bisa belajar dari ungkapan Roem Topatimasang, bahwa "setiap tempat adalah sekolah dan setiap orang adalah guru." []

***

Permainan Orang-Orangan

(Nilai kebersamaan, nilai kreativitas, nilai toleransi, nilai pengetahuan, nilai kepedulian, dan nilai kemandirian)

Dok. Orang-orangan

Permainan orang-orangan merupakan permainan yang sangat digemari oleh kaum perempuan. Sebab umumnya permainan jenis ini lebih banyak digandrungi oleh kaum perempuan. Permainan orang-oramgan masuk dalam jenis permainan kreativitas. Sebab di dalam memainkannya membutuhkan kreativitas. Anak-anak membuat, memainkan, serta mengolah sendiri permainannya. Biasanya anak-anak memainkannya sepulang sekolah, momen berkumpul dengan teman-teman, serta mengisi waktu kosong saat liburan. Mereka memanfaatkan barang-barang bekas yang ada di sekitar lingkungannya.

Permainan yang tergolong mudah dan sangat murah ini tidak jarang membuat anak senang. Semua anak bisa memainkannya. Tidak memungkiri kaum laki-laki pun bisa memainkannya. Alat yang dibutuhkan dalam permainan ini tergolong murah, bahkan mereka tidak perlu bermodal uang. Mereka memanfaatkan barang-baranf bekas disekitarnya. Terlebih ketika momen panen jagung, anak-anak bisa

memanfaatkan kelobot, rambut jagung, dan *janggleng* (tubuh jagung) untuk membuat permainan ini.

Rambut jagung menjadi rambutnya, sedangkan tubuhnya bisa memanfaatkan kayu, bungkus pasta gigi, bekas sandal karet, *janggleng* (jantung jagung). Sedangkan bajunya anak-anak memanfaatkan kain-kain bekas atau *kobot* (kulit jagung). Dalam permainan ini anak-anak menyulap dirinya seolah-olah menjadi seorang desainer. Mereka menyusun pakaiannya sendiri dengan menyulam. Mereka akan memotong sendiri kainnya, mengukur benda yang akan dijadikan tubuhnya dan menjahitnya sendiri.

Permainan orang-orangan ini tidak ada sistem lomba atau beradu. Melainkan lebih kepada kebersamaan, anak-anak akan bekerjasama dalam memainkannya. Tidak jarang mereka akan berbagi tugas satu dengan yang lain agar permainan lebih menarik. Satu membuat baju, satunya lagi membuat tubuh, rambut, topi, tas, dan sebagainnya. Tergantung keahlian masing-masing. Mereka akan merias orang-orangan itu semenarik mungkin dengan memanfaatkan benda-benda bekas yang ada di sekitarnya.

Selesai merias, anak-anak akan memainkan, seakan sedang kontes pakaian. Entah dari mana ide itu muncul, namun jika dipahami betul permaian ini muncul dari imajinasi anak mengenai sebuah pakaian. Terlebih perempuan yang sangat peduli dengan penampilan. Melalui permainan yang tidak tau asal usulnya ini bisa membantu mereka menemukan banyak ketrampilan. Seperti menjahit, merancang model, mengembangkan model, serta menyusun sesuatu agar terkesan menarik. Terlebih dengan memanfaatkan benda-benda bekas yang dirombak menjadi sesuatu menjadi indah dipandang, menjadi nilai lebih dalam permainan ini.

Dalam permainan orang-orangan, pemain seakan-akan telah mengekspresikan apa yang ada dirinya. Secara tidak langsung mereka membuat sesuatu dari apa yang mereka bayangkan, yakni mengenai pakaian yang bagus, perempuan yang cantik. Apa yang dihasilkan sekaligus mewakili apa yang dipikirkan oleh anak-anak. Hampir semua anak perempuan memainkan permainan ini, sebab permainan orang-orangan merupakan salah satu permaian yang sangat digemarinya.

Dari keseluruhan gambaran permainan tersebut memperlihatkan bahwa permainan dakon mengandung nilai-nilai positif terhadap perkembangan anak. Kehadirannya memiliki peran banyak dalam proses perkembangan anak. Sekaligus dapat dijadikan media pembelajaran yang menarik. *Pertama,* bagi perkembangan pribadi kebersamaan, permainan ini memiliki andil besar dalam menumbuhkan jiwa kebersamaan. Hal itu dapat bersama lihat ketika pemain bersama-sama membuat orang-orangan. Mereka saling berbagi tugas agar lebih cepat. Mereka bersinergi antara satu dengan yang lain dengan melupakan latar belakang, sosial, keyakinan dan perbedaan lainnya untuk membentuk kesatuan. Dengan ini perlahan akan tumbuh nilai kebersamaan dalam diri anak. Dalam kehidupan sehari-hari, penanaman nilai kebersamaan sangat penting sebab pengaruhnya dapat menjadikan kehidupan lebih tentram. Satu dengan yang lainnya dapat bersinergi, saling membantu, saling mengisi untuk mencapai tujuan bersama.

Kedua, mampu mengembangkan kreativitas anak. Permainan yang memanfaatkan segala benda-benda bekas ini membuktikan bahwa permainan orang-orangan membawa nilai kreativitas yang sangat tinggi. Anak-anak secara bersama-sama mengolah benda-benda yang dianggap tidak berguna menjadi berguna. Kegiatan semacam ini yang meskipun terbilang sederhana namun pengaruhnya perlahan sangat baik dalam perkembangan anak. Mereka akan lebih selekstif dalam melihat sesuatu yang ada disekitarnya untuk kemudian dimanfaatkan menjadi sesuatu yang berguna. Jiwa kreatif dalam perkembangan kehiduapn anak sangat penting keberadaannya. Jiwa ini yang akan menjadi semacam jalan kemudahan dalam kehiduapan. Terlebih dalam kehidupan yang semakin modern saat ini. Jiwa kreativitas seolah menjadi penentu kesuksesan seseorang dalam kehidupan.

Selanjutnya, yakni perkembangan sikap toleransi. Permainan yang terbilang sederhana ini juga mengajarkan nilai toleransi besar bagi pelakunya. Mereka dituntut untuk tidak membeda-bedakan satu sama lainnya. Dituntut untuk saling mengeti satu sama lainnya dan dituntut untuk menyatukan pemahaman satu sama laiannya. Sikap toleransi ini yang selanjutnya penting dalam kehidupan sosial sekarang. Toleranisi seakan menjadi benang merah untuk menyatukan segala-segala

perbedaan yang ada. Dengan begitu kehidupan bisa terjaling dengan baik. Di Indonesia misalnya, toleransi seakan menajdi alat penting dalam kehidupan sehari-hari. Sebab Indonesia tidak lahir dari satu bahasa, satu budaya, satu adat. Melainkan ada puluhan bahkan ratusan perbedaan. Untuk itu nilai ini dirasa penting dalam usaha mewujudkan kehidupan yang baik.

Selain itu dalam permainan sederhana ini juga mengajarkan sikap peduli terhadap lingkungan. Pemahaman itu muncul ketika lingkungan menyediakan segalannya, termasuk barang-barang yang awalnya dianggap tidak berguna menjadi sebuah permainan yang menarik. Hal ini perlahan menyadarkan mereka untuk lebih peduli terhadap lingkungan sekitar, bagaimanapun lingkungan memiliki andil (menolong) dalam kehidupan sehari-hari.

Melalui penjelasan di atas menguatkan bahwa keberadaan permainan orang-orangan membawa pengaruh positif, artinya ada makna yang berharga yang tersemat di dalamnya. Aktivitasnya mengajarkan beberapa nilai penting untuk diemban sebagai bekal kehidupan sehari-hari. Manfaatnya tidak sekadar permainan fantasi, lebih dari itu permainan filosofi, rohnya memberikan seperangkat pembelajaran, nilai, edukasi, serta penyadaran akan sebuah makna kehidupan. Sikap-sikap tolerasi, kreatif, peduli dengan alam, kebersamaan dirasa buah dari manfaat penting permainan ini.

Di akhir, dari uraian di atas menegaskan bahwa permainan orang-orangan hakikatnya saripati ilmu yang dikemas dalam wadah sederhana, permainan. Untuk itu perlu bersama memunculkan gerak membangun kesepahaman untuk menyelamatkan permainan ini di tengah gelombang permainan modern yang semakin tinggi. Sebab manfaatnya, sekali lagi dapat dijadikan refrensi edukasi. Sayang jika kemudian lepas tidak dimaknai sebagai bekal kehidupan. Sebab nilai-nilai yang ada di dalamnya dapat menjadi bekal mahal dalam perjalanan menyusuri kehidupan. Jika semua mampu memaknai permainan ini dengan seksama, maka dimungkinkan akan lahir kesadaran bersama dalam usaha membangun kehidupan lebih baik. Untuk itu menjaga permainan orang-orangan sama halnya menjaga nilai kehidupan yang berharga. []

***

Permainan Balogo

(Nilai ketrampilan, nilai kebersamaan, nilai kerja keras, dan nilai seportivitas)

Dox. Permainan Balogo

Permainan *balogo* merupakan salah satu permainan tradisional yang populer di masyarakat Banjar, Kalimantan Selatan. Permainan ini diambil dari kata "logo", karena permainan ini menggunakan alat yang dinamakan dengan logo. Sampai saat ini permainan *balogo* masih ramai dimainkan oleh masyarakat Banjar. Bahkan permainan ini menyebar ke beberapa daerah di Kalimantan dan sekitarnya. Meskipun sejalan waktu keberadaan permainan ini tergerus dengan permainan-permainan modern yang sudah meluas di sekitar kita. Namun, permainan ini masih menyimpan kesan lain yang menarik.

Dalam memainkannya permainan *balogo* biasannya dimainkan oleh dua sampai lima orang. Cara bermainnya bisa dilakukan secara berkelompok. Adapun alat yang dibutuhkan dalam permainan ini diantaranya: (a) logo, biasanya dibuat dari tempurung kelapa yang dibentuk segi tiga kemudian direkatkan dengan aspal sebanyak dua atau tiga lapis. Sehingga tebalnya mencapai 1-3 cm, kemudian didempul

agar bisa lebih kuat. Adapun jumlah logo biasannya disesuaikan dengan kesepakatan pemain atau sesuai jumlah pemain yang ada. Setelah itu logo dipasang dengan posisi berdiri berderet ke belakang, (b) selain logo alat lain yang dibutuhkan adalah kayu memanjang yang namannya *panampak* atau ada yang menyebut dengan nama *campa* atau setik. Panjangnya kurang lebih 40 cm dan lebarnya 20 cm.

Adapun cara bermainnya cukup mudah. Pemain harus menjatuhkan logo menggunakan stik yang dibantu alat pelantik berupa logo lain. Pemain yang dinyatakan menang adalah mereka yang berhasil menjatuhkan logo paling banyak. Begitu sebaliknya pemain yang kalah adalah mereka yang paling sedikit menjatuhkan logonya. Sisi lain yang menarik dari permainan ini adalah konsekuensi hasil akhir. Di masyarakat Banjar pemain yang menang dinamakan dengan *janggut*. Pemain yang kalah mendapatkan hukuman mengelus-elus *janggut* pemain yang menang sambil berteriak *"janggut-janggut"* sejumlah kesepakatan yang dikehendaki bersama, sehingga membuat pemain yang kalah merasa malu. Namun, meskipun dibuat malu, tidak membuat mereka kecil hati, justru mereka merasa terhibur dan permainan semakin menarik untuk dimainkan.

Permainan *balogo* meskipun terbilang sebagai permainan tradisional. Namun, jika ditelisik lebih mendalam, permainan ini mengandung beberapa nilai positif yang masih sangat relevan dijadikan pelajaran di era modern saat ini. Adapun nilai-nilai tersebut diantaranya: (a) nilai ketrampilan, (b) nilai kebersamaan, (c) nilai kerja keras, dan (d) nilai seportivitas.

Pertama, mengenai nilai ketrampilan, nilai ini yang pada prosesnya menyulap sesuatu yang awalnya tidak memiliki nilai guna menjadi nilai guna. Atau merubah sesuatu yang awalnya terkesan sederhana menjadi luar biasa. Seperti halnya dalam permainan ini, pemain menyulap tempurung kelapa yang awalnya tidak berguna menjadi berguna, yakni dijadikan alat permainan yang sangat menarik.

Pemanfaatan barang-barang bekas ini perlahan menanamkan nilai ketrampilan dalam diri pemain. Dalam kehidupan nyata, peran ketrampilan memiliki posisi penting sebagai alat dalam mempertahankan hidup, ketrampilan memberikan ruang baru kepada anak-anak.

Mereka perlahan akan terlatih memanfaatkan benda-benda yang ada disekitarnya untuk dimanfaatkan menjadi sesuatu yang memiliki nilai guna. Pemanfaatan barang-barang bekas ini, selain menumbuhkan jiwa kreatif juga memunculkan sikap peduli terhadap alam. Mereka tidak akan semena-mena dengan benda-benda sederhana di sekitarnya, sebab jika memiliki jiwa kreativitas dapat disulap menjadi benda yang memiliki nilai tinggi.

Peran nilai ini begitu penting. Terlebih dalam kehidupan modern saat ini, ketrampilan dapat memunculkan peluang-peluang perkerjaan baru dalam kehidupan. Mengingat era saat ini dengan perkembangan teknologi dan informasi yang begitu cepat, membuat persaingan juga begitu kuat. Ketrampilan menjadi modal utama untuk memperkuat persaingan yang ada.

Kedua, nilai kebersamaan, melalui permainan *balogo* ini nampak ketika pemain bersama-sama melakukan kegiatan serta memiliki tujuan yang sama, yakni menciptakan permainan yang menarik. Bahkan mereka juga secara bersama-sama mempersiapkan peralatan-peralatan yang dibutuhkan dalam permainan ini, yakni macam logo dan stiknya. Penerapan kerja sama dalam permainan ini meskipun hanya sedikit namun, pengaruhnya perlahan akan berdampak baik bagi para pemain. Mereka tanpa sadar telah belajar pentingnya kebersamaan dalam sebuah pekerjaan. Ini yang selanjutnya akan menjadi semacam refrensi bagi mereka dalam kehidupan sehari-hari. Kebersamaan menjadi bagian yang penting dalam kehidupan ini. Sebab kebersamaan memiliki peranan berharga, bukan semata berkumpul, melainkan berkesinambungan satu dengan yang lain dalam meraih tujuan yang sama, dengan begitu maka akan terbentuk kehidupan yang baik.

Bahkan nilai ini serupa prasyarat manusia berkehidupan, mengingat hakikat manusia sebagai makhluk sosial. Artinya tidak bisa hidup sendirian, melainkan membutuhkan ulur tangan orang lain. Untuk itu melalui kebersamaan maka akan terjalin ulur tangan antara satu dengan yang lainnya. Sehingga hakikat kehidupan itu perlahan akan terbangun.

Ketiga, nilai kerja keras, dalam setiap permainan pemain harus melakukan permainan serapi mungkin untuk mendapatkan hasil

yang baik. Mereka harus bekerja keras meraih kemenangan dengan mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya. Usaha ini yang kemudian anak-anak akan sangat serius bahkan sangat fokus dalam melakukan permainan.

Tidak dipungkiri mereka akan mengalami kegagalan saat bermain, namun tidak jarang pula mereka akan terus mengulang sampai benar-benar berhasil. Usaha-usaha kecil macam ini yang sejatinya akan menjadi pupuk jiwa kerja keras. Jiwa yang tidak berhenti untuk meraih kemenangan (kebaikan). Meskipun hanya berawal dari sebuah permainan tradisional, namun dampaknya tidak terasa menjadi refrensi yang kuat dalam dirinya.

Keempat, nilai seportivitas, yakni sikap adil (jujur) terhadap lawan; sikap bersedia mengakui keunggulan (kekuatan, kebenaran) lawan atau kekalahan (kelemahan, kesalahan) sendiri, kejujuran, dan seportif. Nilai ini yang tidak kalah penting untuk dipahami, sebab perannya juga penting sebagai bekal dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Permainan *balogo* sarat akan nilai seportivitas, pemain dituntut untuk bertindak adil, mengakui keunggulan lawan, kelemahan diri sendiri, serta jujur.

Adil, dalam permainan *balogo* dapat bersama lihat dari proses kesepahaman aturan main serta tahap permainan. Kesepahaman yang telah disepakati bersama ini telah melahirkan keadilan dalam permainan, artinya tidak ada salah satu pihak yang dirugikan dan tidak ada salah satu pihak yang diuntungkan. Sikap adil meskipun hanya dalam permainan, namun secara tidak langsung memiliki pengaruh baik dalam perjalanan kehidupan anak-anak. Mereka secara tidak langsung akan paham mengenai pentingnya sikap adil dalam kehidupannya. Sederhananya dalam permainan, jika keadilan itu dihilangkan maka permainan tidak bisa berjalan dengan baik. Bagaimana jika ketidakadilan itu lahir dalam kehidupan nyata. Kekhawatiran kerusakan pun akan menyelimuti dalam proses kehidupan.

Sedangkan sikap menerima keunggulan dan kekurangan diri sendiri dalam permainan ini biasa diwujudkan dalam kesepakatan akhir, siapa yang kalah akan mendapatkan konsekuensinya. Konsekuensi ini biasannya disepakati sebelum permainan berlangsung. Biasanya

menghibur, pemain yang kalah menghibur yang menang, atau pijitan, yakni yang kalah memijat yang menang. Proses ini secara tidak langsung juga dapat melatih anak untuk menerima atas kemenangan orang lain dan menerima kekalahan diri sendiri.

Sedangkan wujud sikap jujur dalam seportivitas dapat diwujudkan ketika para pemain mengikuti alur main sesuai aturan-aturan yang ada. Meskipun dalam permainan *balogo* tidak ada aturan-aturan pakem yang ditulis serta disahkan bersama-sama. Namun setiap pemain sudah paham mengenai cara bermainannya, dengan jalan komunikasi baik antar sesama. Untuk itu mereka harus melakukan apa yang telah disepakati bersama.

Melihat begitu kompleksnya nilai yang terdapat dalam permainan *balogo,* semakin memperkuat bahwa kehadirannya juga menyumbang manfaat berharga dalam kehidupan. Sebagai media fantasi yang mengedukasi, alat yang mempermudah penanaman karakter kepada generasi serta penyeimbang kehidupan.

Di akhir, dari beberapa nilai yang terkandung di dalam permainan *balogo* tersebut, memperlihatkan permainan ini masih layak untuk dimainkan di era sekarang. Sebab di dalamnya mengandung ajaran yang luar biasa. *Balogo* bukan hanya permainan tradisional biasa, melainkan semacam media belajar yang mendidik dengan gembira. Sebab anak-anak akan sangat menikmati permainan dan tanpa sadar mereka telah memahami banyak nilai di dalamnya. Semoga keberadaan permainan ini tidak semakin tereduksi sejalan gelombang jaman yang semakin tinggi. []

***

IKATAN SARJANA NAHDLATUL ULAMA
CABANG PONOROGO
JAWA TIMUR

Tentang Penulis

Dr. H. Sutejo, M.Hum.

Piagam penghargaan pernah diperoleh penulis diantaranya:

1. Pemenang *Sayembara Penulisan Buku Bacaan Fiksi* tingkat Jawa Timur tahun 1998.
2. Pemenang III *Sayembara Penulisan Buku Bacaan Fiksi Nasional* tahun 1998.
3. Pemenang *Sayembara Penulisan Buku Bacaan Nonfiksi* tingkat Jawa Timur tahun 1999.
4. Pemenang *Sayembara Penulisan Buku Bacaan Fiksi* tingkat Jawa Timur tahun 2000.
5. Pemenang *Lomba Menulis Cerpen* tingkat Nasional Depdiknas 2001.
6. Pemenang *Lomba Karya Tulis Lingkungan Hidup* tingkat Nasional tahun 2001.
7. *Finalis Lomba Karya Tulis Kreativitas Pembelajaran Guru* tingkat Nasional 2002.
8. Pemenang *Lomba Menulis Cerpen* tingkat Nasional Depdiknas 2003.
9. Pemenang Pertama *Lomba Mengulas Karya Sastra* tingkat Nasional Depdiknas 2003 dengan judul "Keunikan Bahasa Pengucapan Ayu Utami: Sebuah Analisis Stilistika".
10. Guru berprestasi tingkat kabupaten kemudian dikirim ke provinsi tetapi kemudian mengundurkan diri karena tidak puas dengan pelayanan Diknas Kabupaten.

11. Pemenang II *Lomba Menulis Resensi Grasindo* tingkat Nasional 2005.
12. Pemenang Pertama *Lomba Karya Tulis Lingkungan Hidup* tingkat Nasional (September, 2005) dengan naskah: *Strategi Pembangunan Kota Berbasis KLH untuk Menciptakan Kota Indah dan Hijau (Gagasan Kritis Pembangunan dengan Pendekatan Multidimensi*).
13. Pemenang Pertama *Lomba Mengulas Karya Sastra Program Khusus* Depdiknas (September, 2005) dengan judul *Realita Ironis dalam Anyaman Imaji, Bunyi, dan Empati (Sebuah Kajian Stilistik atas Malu Aku (Jadi) Orang Indonesia)*.
14. Pemenang Ketiga *Lomba Mengulas Karya Sastra Program Khusus* Depdiknas (September, 2006) dengan judul *Tamasya Religius Ke Puncak Diam (Mengenang Kepergian Hamid Jabbar)*.

Buku-buku yang sudah ditulis penulis maupun yang bersama koleganya (Kasnadi, Sugiyanto, dan Heppy Santosa):

1. *Monolog Pengakuan Anak Pemburu* (1998) diterbitkan oleh Penerbit SIC Surabaya dan dibeli oleh Proyek Depdiknas tahun 1999.
2. *Warok Kucing (Kumpulan cerita Pendek)* diterbitkan oleh Penerbit SIC Surabaya (1999).
3. *Jurnalistik Plus 1* (Nadi Pustaka Yogjakarta, 2008).
4. *Menulis Kreatif*: *Kiat Cepat Menulis Puisi dan Cerpen* (Nadi Pustaka Yogjakarta (2008), kemudian cetak ulang oleh oleh Pustaka Felicha Yogjakarta (2009).
5. *Cara Mudah Menulis PTK: Mencari Akar Sukses Belajar* diterbitkan oleh Pustaka Felicha Yogjakarta (2009).
6. *Teknik Kreativitas Pembelajaran* diterbitkan oleh Lentera Cendekia Surabaya (2009), dicetak ulang Penerbit Pustaka Felicha Yogjakarta (2011).
7. *Menemukan Profesi dengan Mahir Berbahasa* diterbitkan oleh *Lentera Cendekia Surabaya* (2009).
8. *Inspiring Writer: Rahasia Sukses Para Penulis, Inspirasi untuk Calon Penulis* diterbitkan oleh *Pustaka Felicha* Yogjakarta (2010).

9. *Stilistika: Teori, Aplikasi, dan Alternatif Pembelajarannya* diterbitkan oleh *Pustaka Felicha* Yogjakarta (2010).
10. *Jurnalistik 2: Kiat Menulis Resensi, Feature dan Komoditas Lainnya* diterbitkan oleh *Pustaka Felicha* Yogjakarta (2010).
11. *Filsafat Ilmu: Telaah Kritis atas Hakikat dan Cara Kerja Ilmu Pengetahuan* diterbitkan oleh *Spectrum* bekerjasama dengan *Kurnia Kalam* Jogjakarta (2010).
12. *Senarai Pemikiran Sutejo: Sekumpulan Tulisan Terpilih* diterbitkan oleh Penerbit *Pustaka Felicha* Yogjakarta (2013).
13. *Kajian Prosa: Kiat Menyisir Dunia Prosa* diterbitkan oleh Penerbit Terakata Yogjakarta (2014).
14. *Kajian Puisi: Teori dan Aplikasinya* diterbitkan oleh Penerbit Terakata Yogjakarta (2014).
15. *Apresiasi Puisi*: *Memahami Isi Mengolah Hati* diterbitkan oleh Penerbit Terakata Yogjakarta (2015).
16. *Genius Menulis Artikel*: *Kiat Praktis Mahir Menulis* diterbitkan oleh Penerbit Terakata Yogjakarta (2015).
17. *Bahasa Indonesia*: *Mahir Berbahasa untuk Profesi* diterbitkan oleh Penerbit Terakata Yogjakarta (cet ke-4 2014, ke-5 2015).
18. *Sosiologi Sastra*: *Menguak Dimensionalitas Sosial dalam Sastra* diterbitkan oleh Penerbit Terakata Yogjakarta (2016).
19. *Apresiasi Prosa: Mencari Nilai Memahami Fiksi* diterbitkan oleh Penerbit Terakata Yogjakarta (2016).
20. *Genius Menulis Cerpen*: *Kiat-Kiat Cepat Menulis Cerpen* diterbitkan oleh Penerbit Terakata Yogjakarta (dalam proses).
21. *Genius Menulis Puisi*: *Kiat Praktis Mahir Menulis Puisi* diterbitkan oleh Penerbit Terakata Yogjakarta (dalam proses).

Tulisan penulis yang diterbitkan dalam ontologi tulisan oleh Depdiknas dan komunitas di antaranya:

1. "Jathil Suminten" dalam *25 Naskah Terbaik* (Kumpulan Naskah Cerpen) yang diterbitkan oleh Bagian Proyek Peningkatan Perpustakaan Sekolah Pelajaran Sastra Depdiknas (2002).
2. "Guru Yossy" dalam *Nyanyian Terakhir* (Kumpulan Naskah Cerpen Tahun 2003) yang diterbitkan oleh Bagian Proyek Peningkatan Perpustakaan Sekolah Pelajaran Sastra Depdiknas (2004).

3. "Keunikan Pengucapan Ayu Utami dalam Novel Saman" dalam *25 Naskah Terbaik* (Kumpulan Ulasan Sastra) yang diterbitkan oleh Bagian Proyek Peningkatan Perpustakaan Sekolah Pelajaran Sastra Depdiknas (2004).
4. *Realita Ironis dalam Anyaman Imaji, Bunyi, dan Empati (Sebuah Kajian Stilistik atas Malu Aku (Jadi) Orang Indonesia)* dalam *25 Naskah Terbaik* (Kumpulan Ulasan Sastra) yang diterbitkan oleh Bagian Proyek Peningkatan Perpustakaan Sekolah Pelajaran Sastra Depdiknas (2006).
5. *Tamasya Religius Ke Puncak Diam (Mengenang Kepergian Hamid Jabbar)* dalam *25 Naskah Terbaik* (Kumpulan Ulasan Sastra) yang diterbitkan oleh Bagian Proyek Peningkatan Perpustakaan Sekolah Pelajaran Sastra Depdiknas (2007).
6. "Tempat Rekreasi yang Menginspirasi", pengantar buku *Menjadi Guru Kreatif dan Kompeten* karya Thohari diterbitkan oleh *Araska* Yogjakarta (2013).
7. "Ruh Anak Lebih Tua dari Orang Tuanya", pengantar buku *Anakku Inspirasiku* diterbitkan oleh *Pustaka Pujangga* Lamongan (2013).
8. Puisinya terkumpul dalam buku *Ontologi Puisi Memo untuk Presiden (Forum Sastra Surakarta,* 2014)
9. Tulisannya terkumpul dalam buku *Membaca dan Menggagas NU ke Depan* diterbitkan oleh Penerbit *TeraKata* Yogyakarta berkerjasama dengan Pengurus Cabang Litbang dan ISNU Ponorogo (2014)
10. Tulisannya terkumpul dalam buku *Pemikiran Guru Ponorogo untuk Indonesia* diterbitkan oleh Penerbit *Araska* Yogyakarta (2014)
11. Puisinya terkumpul dalam buku *Puisi Menolak Korupsi jilid 4 (Ensiklopegila Koruptor* (*Forum Sastra Surakarta,* 2015)
12. Puisinya terkumpul dalam buku *Ontologi Puisi Memo untuk Wakil Rakyat (Forum Sastra Surakarta,* 2015)
13. Puisinya terkumpul dalam buku *Ontologi Puisi Menyemai Ingat, Menuai Hormat (Penerbit D3M Kail,* 2015)
14. Puisinya terkumpul dalam buku *Ontologi Puisi Memo Anti Terorisme (Forum Sastra Surakarta,* 2016)

15. "Esai Sastra: Jendela Makna yang Terbuka", pengantar buku *Kumpulan Esai Sastra* diterbitkan oleh *Pustaka Ilalang* Lamongan (2016).
16. "Kado untuk Mahasiswa: Ingat, Filosofi Besar Kepenulisan", pengantar buku *Proses Kreatif Sastra: Esai Pengalaman Kreatif Sastrawan Mutakhir* diterbitkan oleh *Pustaka Ilalang* Lamongan (2016).
17. "Menulis Kreatif itu Unik dan Menggelitik", pengantar buku *Proses Kreatif Sastra: Apa, Mengapa, dan Bagaimana Saya Menulis* diterbitkan oleh *Pustaka Ilalang* Lamongan (2016).
18. "Puisi: Taman Estetika Ekspresi yang Impresif", pengantar buku *Kumpulan Puisi Mahasiswa: Antara Cinta dan Tetaman Realita* diterbitkan oleh *Pustaka Ilalang* Lamongan (2016).

Karya-karya ilmiah populer penulis berupa resensi, artikel, esai, puisi dan cerpen pernah dimuat di *Kompas*, *Kartini, Merdeka, Swadesi, Shimponi, Gatra, Suara Karya* (Jakarta); *Pikiran Rakyat* (Bandung); *Solopos* (Surakarta); *Surabaya Post, Jawa Pos, Surya, Karya Darma, Mingguan Guru, MPA Depag* (Surabaya); *Bali Post* (Denpasar); dan majalah *Gerbang* UMY.

Pada 1998 diundang untuk beramah tamah dengan Mendiknas Prof. Dr. Juwono Sudarsono dilanjutkan dengan undangan di Istana Negara mengikuti upacara *Hari Guru Nasional dan Internasional tahun 1998*. Saat itu presiden RI adalah Prof. Dr. B.J. Habibie. Pada 2002 penulis diundang kembali di Istana Negara untuk mengikuti upacara *Hari Guru Nasional tahun 2002* dilanjutkan dengan beramah tamah dengan Presiden Megawati Soekarno Putri. Keduanya karena pengalaman penulis memenangkan lomba kepenulisan tingkat nasional yang diadakan oleh Departemen Pendidikan Nasional.

Kegiatan sosial penulis diantaranya sebagai (a) *Direktur Jaring Sastra Ponorogo* (1992-sekarang), (b) Ketua Ikatan Sarjana Nahdatul Ulama (2000-2010), (c) Anggota Komite Sekolah SMAN 2 Ponorogo (2002-2004), (d) Anggota *Tim BBE* Diknas Kabupaten Ponorogo (2002-2003), (e) Sekretaris Dewan Kesenian Ponorogo (2003-2008), kemudian Penasihat Dewan Kesenian Ponorogo (2009-2013), (f) Sekretaris *LSM*

Budaya Merak-Desantara Jakarta (2002-2004), (g) Sekretaris LKPM (Lembaga Kajian dan Pengembangan Masyarakat Ponorogo) (2003), (h) *Community Organizer* (CO) P3M (Perhimpunan Pengembangan Pesantren dan Masyarakat) Jakarta di Ponorogo (2003-2004), (i) Koordinator Bidang Pengembangan SDM Lembaga Pendidikan Ma'arif Ponorogo (2004-2009), dan (j) Ketua Litbang NU Cabang Ponorogo (2009-2013, 2014-2019).

Bersama Dr. Kasnadi, M.Pd. dua penelitian fundamentalnya didanai oleh dana hibah Dikti Jakarta: (i) *Nilai-Nilai Kearifan Lokal dalam Babad Ponorogo dan Alternatifnya dalam Pembelajaran* (2014) dan (ii) *Menguak Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Trilogi Novel Syaikh Siti Jenar dan Alternatifnya untuk Pembelajaran Sastra* (2015).

Sutejo (i) lulus S1 dari IKIP Malang Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (1991), (ii) Program Pascasarjana (S2) dari Universitas Sebelas Maret Surakarta Prodi Linguistik konsentrasi Pengajaran Bahasa (2006), dan (iii) S3 dari Universitas Negeri Surabaya Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra (2013) dengan predikat *cumlaude* (IPK 3,871).

Dr. H. Kasnadi, M.Pd.

Lelaki yang lahir 46 tahun lalu ini tercatat sebagai dosen Kopertis VII Surabaya. Alumni SPG Negeri Ponorogo (1985), setelah sebelumnya berhenti selama tiga tahun tidak bersekolah karena kesulitan biaya. Memasuki kuliah di IKIP Negeri Surabaya (1985), dengan perjuangan luar biasa dia mampu menaklukkan keterbatasan diri sebagai pemimpi perubahan kehidupan. Alumni S2 Unesa Surabaya dan kini sedang program Doktor di perguruan tinggi yang sama (2008).

Kasnadi juga tercatat sebagai pemenang *Lomba Mengulas Karya Sastra tingkat Nasional 2003* (LMKS). Pengalaman kejurnalistikannya juga terasah baik, beberapa tulisannya pernah dimuat di harian nasional dan lokal. Diantaranya di *Kompas, Jawa Pos, MPA,* dan media lainnya. Motivasi hidupnya adalah syahwat berubah, naluri kreasi sebagaimana sahabat-sahabatnya yang terkumpul di *Pusat Pengembangan Motivasi dan Prestasi* yang dinahkodai oleh Sutejo. Terakhir, dia juga menekuni hipnosis untuk pendidikan.

Bersama Dr. Sutejo, M.Hum. dua penelitian fundamentalnya didanai oleh dana hibah Dikti Jakarta: (i) *Nilai-Nilai Kearifan Lokal dalam Babad Ponorogo dan Alternatifnya dalam Pembelajaran* (2014) dan (ii) *Menguak Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Trilogi Novel Syaikh Siti Jenar dan Alternatifnya untuk Pembelajaran Sastra* (2015).

Beberapa buku karyanya telah diterbitkan, di antaranya: *Menulis Kreatif: Kiat Cepat Menulis Puisi*, penulis: Sutejo dan Kasnadi, penerbit Pustaka Felicha Jogja, *Kajian Puisi: Teori dan Aplikasinya*, penulis Sutejo dan Kasnadi, penerbit Terakata Yogyakarta; dan *Sosiologi Sastra: Menguak Dimensionalitas Sosial dalam Sastra*, penulis Sutejo dan Kasnadi, penerbit Terakata Yogyakarta. []

PENGURUS CABANG

Nahdlatul Ulama

KABUPATEN PONOROGO

PROVINSI JAWA TIMUR

www.nuponorogo.or.id

SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
STKIP
PGRI
YAYASAN PEMBINA LEMBAGA PENDIDIKAN
PONOROGO
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA

KITAB PERMAINAN TRADISIONAL

Mengurai Nilai Menyemai Makna Membentuk Karakter

Bangsa yang besar adalah bangsa yang menghargai warisan nenek moyangnya. Penghargaan itu, tidak berhenti pada sebuah wacana, tetapi harus ada laku konkret untuk membuktikannya. Salah satu warisan para leluhur yang sangat berharga adalah permainan tradisional.

Dewasa ini, eksistensi permainan tradisional, sebagai warisan leluhur, semakin ditinggalkan generasi muda. Hal ini, karena begitu gencarnya gempuran gelombang ilmu pengetahuan yang berbalut kecanggihan teknologi. Tolok ukur keberhasilan dalam membangun sebuah negeri adanya modernisasi. Nilai-nilai lokal yang tumbuh subur sebagai sebuah lokalitas dipandang sebelah mata, karena dianggap tidak berguna.

Pemerintah, masyarakat, dan sekolah hendaknya bergandeng tangan untuk mewujudkan penghargaan atas warisan leluhur. Realisasi atas penghargaan tersebut dapat berupa kepedulian untuk me-*nguri-uri*-nya. Wujud nyata dapat mendokumentasikan permainan tradisional dengan membangun museum budaya yang berisi berbagai macam permainan tradisional. Sekolah sebaiknya mengenalkan dan memraktekkan permainan tradisional tersebut kepada para siswa agar tumbuh rasa cinta. Masyarakat hendaknya mendorong dan mengajak, generasi muda untuk menggalakkan permainan tradisonal dalam berbagai acara. Kita harus bangga bisa menjaga, memupuk, menyuburkan, membiasakan, dan melestarikannya.

Permainan tradisional, yang tumbuh subur dalam kehidupan nenek moyang, menyimpan nilai-nilai kemanusiaan yang sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan kepribadian generasi muda. Nilai kemanusiaan itu, dapat dimanfaatkan untuk membentuk karakter bangsa, yang semakin hari semakin tidak menunjukkan jati diri sebagai bangsa Indonesia.

TERA KATA
SEKOLAH LITERASI GRATIS
STKIP PGRI PONOROGO